

Leonardo Mendes Moroni

Integrando a Retórica ao Game Design

**Curitiba
2013**



**Universidade Federal do Paraná
Programa de Pós-Graduação em Design**

Leonardo Mendes Moroni

Integrando a Retórica ao Game Design

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Battaiola

**Projeto de pesquisa apresentado à Defesa
do curso de Mestrado em Design da
Universidade Federal do Paraná**

**Curitiba
2013**

FOLHA DE APROVAÇÃO

A ser incluída na versão final.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me dar forças e por me deixar acostumado a dormir só 4 horas por noite quando as coisas estavam ficando difíceis. Agradeço a meus pais Reinaldo e Mara, pois sem eles, eu não estaria nesse mestrado. Obrigado pai e mãe por me aguentarem grudado na frente do computador por quase dois anos. Agradeço ao meu irmão Rafael, por ter sido de grande influência no interesse que eu tenho em jogos, e que mesmo que ele já não tenha mais tanto interesse, sem ele eu talvez nem estaria pesquisando esse tema. Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. André Battaiola por todo o auxílio que ele prestou na criação dessa pesquisa, e que mesmo em meio a discordâncias, ele foi extremamente parceiro no processo todo. Não posso esquecer também dos professores que ofereceram auxílio, tanto dentro do mestrado como fora dele, são eles, Prof. Dra. Luciane Fadel, Prof. Dra. Stephania Padovani, Prof. Dra. Carla Spinillo, Prof. Dr. Antonio Martiniano Fontoura, Prof. Dr. Roger Tavares e Prof. Dr. Luis Carlos Petry. Todos, de uma forma ou de outra, foram moldando a minha forma de trabalhar e a visão do projeto.

Agradeço aos meus amigos que me acompanharam nessa pesquisa, em especial ao Gabriel e Luendey, que opinaram, viram erros e mostraram formas diferentes de se enxergar a situação.

Agradeço também a todos os meus colegas de classe, principalmente a Cristiele, Amanda, André, Fabiano, Isabela e Estefanie, pois aguentando juntos, esses dois anos se tornaram mais fáceis.

Por ultimo, agradeço a todas as pessoas que foram importantes em minha vida e que, com a sua presença, foram formando a pessoa que eu me tornei.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior – CAPES – Brasil.

“A investigação da verdade é, por um lado, difícil, por outro, fácil. Isto é indicado pelo fato de que ninguém é capaz de alcançar a verdade adequadamente, enquanto que, por outro lado, nós não falhamos coletivamente, pois cada um de nós encontra algo de real sobre a natureza das coisas, e enquanto que individualmente contribuímos pouco ou nada para a verdade, em união somos capazes de chegar a ela.”

- Aristóteles

RESUMO

O potencial dos jogos eletrônicos como mídia que atinge camadas cada vez mais extensas da população, com reflexos sociais, culturais e econômicos, é evidente. No entanto, jogos que alcançam grande sucesso comercial objetivam, essencialmente, propiciar diversão aos seus usuários. Com base nesta premissa, tanto usuários quanto avaliadores desta mídia acabam por desconsiderar o potencial que os jogos oferecem em termos de veicular mensagens com conteúdo relevante para a vida real, como, por exemplo, uma reflexão sobre sistemas políticos, valores morais, sentido da vida, etc.

No entanto, apesar do enfoque na diversão, analistas de jogos mais atentos, começaram a observar mensagens colaterais em jogos comerciais. Neste caso, se o jogo, mesmo considerando a prioridade atribuída a diversão, é capaz de emitir mensagens significativas, uma questão central que emerge é: como planificar o jogo para ele transmitir estas mensagens?

A retórica, desde as primeiras reflexões sobre o discurso na Grécia antiga, tem se tornado uma ferramenta importante para modelar mensagens.

Assim, como um jogo é projetado através de um modelo ou estrutura de game design, o objetivo dessa pesquisa é elaborar uma estrutura de game design que integre os seus elementos aos conceitos de retórica “Ethos-Pathos-Logos”, além de utilizar nessa estrutura as figuras de linguagem, pertencentes a argumentos retóricos. O objetivo dessa estrutura é tornar a expressão de uma mensagem parte integral do desenvolvimento de um jogo eletrônico, tendo como base as teorias sobre retórica em jogos eletrônicos do pesquisador Ian Bogost.

A pesquisa foi dividida em quatro fases principais: a) estudo do conceitos de game design e retórica, b) incorporação da retórica a uma estrutura de game design, c) análise de jogos comerciais existentes com base nos conceitos utilizados para formalizar a estrutura que integra retórica ao game design e d) avaliação por especialistas do valor da pesquisa e da estrutura formulada.

Avaliando os pareceres dos especialistas, concluiu-se que a estrutura representa um estudo preliminar, um tópico importante a ser pesquisado na área, porém, ainda é prematuro garantir a sua eficácia porque ela não foi utilizada para implementar um jogo e depois testá-lo, trabalho este que, possivelmente, será realizado em uma pesquisa futura em nível de doutorado.

ABSTRACT

It grows evident the potential of electronic games as media, impacting more parts of the population and resulting in social, economic and cultural reflections. However, the games that obtain great commercial success, essentially, seek to provide fun to its users. Based on this premise, both users and developers end up not considering the potential that games might have in terms of transmitting messages with relevant content to real life, like, for exemple, reflections on political systems, moral values, the meaning of life, etc.

Nevertheless, though fun is still the main focus, some developers and academic researchers started to observe colateral messages in comercial games. In this case, if the game, still considering the priority given to the fun aspect, is capable of delivering meaningful messages, a central question arises: How do you construct the game as to make the message an important part of its development?

Rhetoric, since its first conceptions about discourse in ancient Greece, has become an important tool to model messages.

That way, as a game is developed through a game design model or structure, the objective of this project is to formulate a game design structure that integrates its elements to the “Ethos-Pathos-Logos” concepts of rhetoric and utilizes figures of speech, belonging to rhetorical arguments. This structure means to take the message as an essential part on developing a game, based on Ian Bogost’s theories on game rhetoric.

Reserach was split in four stages: a) studies on the concepts of game design and rhetoric, b) incorporation of rhetoric to a game design structure, c) formalize this structure by analyzing existing commercial games basing them on the concepts of the structure and d) evaluation of the research and the structure by experts on the field.

Analyzing the experts’s input, it was concluded that this research is still preliminary, though an important topic to be researched. It’s still too soon to guarantee its efficacy because it wasn’t implemented in the development of a game to be tested. This type of work might be, possibly, completed in a future doctorate’s thesis.

Lista de Imagens

Figura 1.1. Diagrama das etapas de pesquisa.....	16
Figura 2.1 Distribuição das Atividades Lúdicas.....	29
Figura 2.2 - Elementos que regem o início de um design de jogo.....	35
Figura 2.3 Produção e consumo de sistemas de jogo	36
Figura 2.4 Elementos de composição de jogos.....	36
Figura 2.5 Equivalentes do ponto de vista do design.....	37
Figura 2.6 Perspectivas do designer e do jogador no processo.....	38
Figura 2.7 Imagem de Bejeweled.....	44
Figura 2.8 Imagem de Guitar Hero.....	44
Figura 2.9 Imagem de Pro Evolution Soccer 2012.....	45
Figura 2.10 Imagem de Tony Hawk's Pro Skater 2.....	45
Figura 2.11 Imagem de Braid.....	46
Figura 2.12 Imagem de Ratchet and Clank: All 4 One.....	46
Figura 2.13 Imagem de Bayonetta.....	47
Figura 2.14 Imagem de Street Fighter IV.....	48
Figura 2.15 Imagem de Grand Theft Auto IV.....	48
Figura 2.16 Imagem de Final Fantasy XIII.....	49
Figura 2.17 Imagem de Elder Scrolls V: Skyrim.....	50
Figura 2.18 Imagem de Dark Souls.....	50
Figura 2.19 Imagem de Mass Effect 2.....	51
Figura 2.20 Imagem de World of Warcraft.....	52
Figura 2.21 Imagem de Call of Duty: Black Ops.....	53
Figura 2.22 Imagem de SimCity 4.....	54
Figura 2.23 Imagem de Gran Turismo 5.....	54
Figura 2.24 Imagem de Command and Conquer: Red Alert 3.....	55

Figura 2.25 Imagem de The Sims.....	57
Figura 2.26 Espectros de comportamento do jogador.....	61
Figura 3.1 Relação Ethos-Pathos-Logos.....	69
Figura 3.2 Representação gráfica de uma metáfora.....	71
Figura 3.3 Representação gráfica de uma sinédoque.....	72
Figura 3.4 Representação gráfica de uma metonímia.....	72
Figura 3.5 Representação gráfica de uma ironia.....	73
Figura 3.6 Imagem de Grand Theft Auto: San Andreas.....	82
Figura 4.1 Mapa comparativo das duas áreas de pesquisa.....	84
Figura 4.2 Estrutura finalizada.....	95
Figura 5.1 Capa do jogo Bioshock.....	99
Figura 5.2 Capa do jogo Journey.....	100
Figura 5.3 Capa do jogo Assassin's Creed II.....	100
Figura 5.4 Capa do jogo Persona 3.....	101
Figura 5.5 Cenário do jogo Bioshock.....	103
Figura 5.6 Personagens principais de Bioshock.....	104
Figura 5.7 Big Daddy e Little Sister de Bioshock.....	105
Figura 5.8 Poder de eletricidade em Bioshock.....	106
Figura 5.9 Escolha moral em Bioshock.....	107
Figura 5.10 Ponto de virada em Bioshock.....	108
Figura 5.11 Inimigos de Bioshock.....	110
Figura 5.12 Exemplo de arquitetura em Bioshock.....	111
Figura 5.13 Exemplo de decoração em Bioshock.....	111
Figura 5.14 Exemplo de publicidade em Bioshock.....	112
Figura 5.15 Outro exemplo de publicidade em Bioshock.....	112
Figura 5.16 Estrutura aplicada em Bioshock.....	114
Figura 5.17 Início de Journey.....	115

Figura 5.18 Comando de som em Journey.....	116
Figura 5.19 Uso do cachecol em Journey.....	117
Figura 5.20 Encontro com divindade em Journey.....	118
Figura 5.21 Murais animados em Journey.....	118
Figura 5.22 Cenário inicial de Journey.....	120
Figura 5.23 Cenário mais complexo em Journey.....	120
Figura 5.24 Cenário subterrâneo em Journey.....	120
Figura 5.25 Estruturas pequenas em Journey.....	121
Figura 5.26 Túmulos em Journey.....	121
Figura 5.27 Representação do Céu em Journey.....	122
Figura 5.28 Final de Journey.....	122
Figura 5.29 Dois jogadores jogando Journey juntos.....	123
Figura 5.30 Estrutura aplicada em Journey.....	125
Figura 5.31 Aparelho Animus em Assassin's Creed II.....	127
Figura 5.32 Representação de Templários e Assassinos em Assassin's Creed II.....	128
Figura 5.33 Artefato Maçã do Eden de Assassin's Creed II.....	128
Figura 5.34 Rodrigo Borgia em Assassin's Creed II.....	130
Figura 5.35 Diálogo após missão em Assassin's Creed II.....	131
Figura 5.36 Documentos colecionáveis em Assassin's Creed II.....	132
Figura 5.37 Recriação de Veneza em Assassin's Creed II.....	134
Figura 5.38 Recriação do Carnaval de Veneza em Assassin's Creed II.....	134
Figura 5.39 Comparação entre Basílica de São Marcos real e a de Assassin's Creed II.....	135
Figura 5.40 Estrutura aplicada em Assassin's Creed II.....	137
Figura 5.41 Vida escolar em Persona 3.....	139
Figura 5.42 Batalhas em Persona 3.....	139
Figura 5.43 O guia do jogador em Persona 3.....	140
Figura 5.44 Relações sociais em Persona 3.....	141

Figura 5.45 Sistema Social Link em Persona 3.....	142
Figura 5.46 Io e Isis em Persona 3.....	144
Figura 5.47 Castor e Polydeuces em Persona 3.....	144
Figura 5.48 Dilema de jogador em Persona 3.....	146
Figura 5.49 Memento Mori, tema de Persona 3.....	148
Figura 5.50 Nyx, vilão final de Persona 3.....	148
Figura 5.51 Estrutura aplicada em Persona 3.....	150
Figura 5.52 Síntese das análises dos <i>RhetorGames</i>	152
Figura 6.1 Exemplo de escala de autorrelato.....	155
Figura 6.2 - Síntese das informações sobre o bloco “Perfil”	163
Figura 6.3 - Síntese das informações sobre o bloco “Concepções”	166
Figura 6.4 - Síntese das informações sobre o bloco “Uso de Retórica”	168
Figura 6.5 - Síntese das informações sobre o bloco “Uso de Imersão”	170
Figura 6.6 - Síntese das informações sobre o bloco “Método”	172
Figura 6.7 - Síntese das informações sobre o bloco “Conclusão”	175

Sumário

CAPÍTULO I	1
1.0 INTRODUÇÃO	1
1.1 CONTEXTO	2
1.2 PROBLEMA.....	5
1.3 DELIMITAÇÃO DO ESCOPO DA PESQUISA.....	5
1.4 OBJETIVOS	7
1.4.1 Objetivo Geral:	7
1.4.2 Objetivos Específicos:.....	7
1.5 Hipótese	8
1.6 Justificativas.....	8
1.6.1 Jogos eletrônicos em período de transição	8
1.6.2 Indústria de jogos mantém imagem imatura.....	10
1.6.3 Carência de estudos sobre função expressiva dos jogos eletrônicos.....	11
1.6.4 Abordagem diferente do estudo da retórica em jogos eletrônicos	12
1.7 Abordagem da pesquisa	14
1.7.1 Caracterização da Pesquisa:	14
1.7.2 Diagrama das Etapas da Pesquisa	16
1.7.3 Amostragem	17
1.7.4 Estratégia de Análise dos Dados	18
1.8 Estrutura da Dissertação.....	20
CAPÍTULO II	22
2.0 Jogos eletrônicos	22
2.1 Conceituações de Jogo.....	23
2.2 O processo de design de um jogo eletrônico e os elementos envolvidos nesse processo	31
2.2.1 O papel da imersão no funcionamento de um jogo eletrônico	40
2.3 Classificação de jogos eletrônicos	42
2.3.1 Classificação por gênero de jogo.....	43
2.3.2 Classificação por dimensões de jogo	55
2.4 Pessoas que jogam jogos e seu comportamento.....	57
2.5 Síntese do capítulo	62
CAPITULO III	63

3.0 Retórica	63
3.1 Conceituação de Retórica	63
3.2 Finalidades da retórica	65
3.3 Métodos e elementos de composição retórica	67
3.4 Adaptação da Retórica à diferentes mídias.....	73
3.5 Retórica Procedural	76
3.5.1 O significado e o potencial da Retórica Procedural	76
3.5.2 O que jogos eletrônicos são capazes de transmitir através da retórica?	79
3.5 Síntese do capítulo	83
CAPÍTULO IV	84
4.0 Retórica dos jogos, imersão e o que podem transmitir	84
4.1 Relacionando o processo de design com as bases da retórica.....	84
4.1.1 Detalhamento dos elementos de <i>game design</i> envolvidos no processo MDA.....	89
4.1.2 Detalhamento das técnicas de retórica a serem integradas a estrutura de <i>game design</i>	92
4.2 Síntese do capítulo	96
CAPÍTULO V	97
5.0 Hipóteses de uso da estrutura de <i>game design</i>	97
5.1 Uso e Definição de Pesquisa Analítica	97
5.2 Escolha de objetos analisados.....	98
5.3 Análise dos <i>RhetorGames</i>	101
5.3.1 Bioshock.....	102
5.3.1.1 Análise de Elementos de Retórica em Bioshock.....	105
5.3.2 Journey	114
5.3.2.1 Análise de Elementos de Retórica em Journey	118
5.3.3 Assassin's Creed II	126
5.3.3.1 Análise de Elementos de Retórica em Assassin's Creed II.....	129
5.3.4 Shin Megami Tensei: Persona 3	137
5.3.4.1 Análise de Elementos de Retórica em Persona 3	140
5.4 Síntese do Capítulo.....	151
CAPÍTULO VI	153
6.0 Avaliação da estrutura de <i>game design</i>	153
6.1 Síntese da teoria para a apresentação do questionário.....	153
6.2 Elaboração do questionário	154

6.2.1 Tipos de perguntas.....	154
6.2.2 Apresentação e formato do questionário.....	155
6.3 Amostragem	160
6.4 Análise e interpretação dos resultados.....	160
6.4.1 Análise do primeiro bloco de respostas, “1. Perfil”	161
6.4.2 Análise do segundo bloco de respostas, “2. Concepções”	164
6.4.3 Análise do terceiro bloco de respostas, “3. Uso da Retórica”	167
6.4.4 Análise do quarto bloco de respostas, “4. Uso da Imersão”	169
6.4.5 Análise do quinto bloco de respostas, “5. Método”	171
6.5 Síntese do capítulo	175
CAPÍTULO VII.....	177
7.0 Conclusão.....	177
7.1 A importância da mensagem em jogos eletrônicos.....	177
7.2 Transmissão de mensagens em jogos através da retórica	177
7.3 A elaboração e a avaliação da estrutura de <i>game design</i>	178
7.4 Estudos futuros	180
Bibliografia.....	181

CAPÍTULO I

1.0 INTRODUÇÃO

A evolução se faz presente não apenas em sistemas biológicos (de onde Darwin é o proponente mais conhecido), mas também em sistemas socioculturais. Todo sistema de funcionamento (seja orgânico, social, político, geográfico, etc.) existente no mundo passa por vários estágios de evolução. A razão disso ainda não foi definida com exatidão, com várias teorias que apontam para vários aspectos, como adaptabilidade, conflito, contradição dos mecanismos de funcionamento dos sistemas, integração, aparição de novos fatores no funcionamento desses sistemas, etc., mas mesmo assim, a questão da evolução dentro dos sistemas socio-culturais é sempre abordada, pois é facilmente observável a sua existência (HAFERKAMP & SMELSER, 1992). Embora o sistema da chamada “indústria do entretenimento” ainda seja primariamente um sistema comercial que visa, principalmente, o lucro, o chamado “entretenimento” é algo inerente e necessário a todo ser humano (XAVIER, 2010). Ele atinge o ser humano através de mitos, histórias e jogos. Esses instrumentos têm sido utilizados e atualizados para novas formas de expressão conforme a sociedade progride, passando por esportes, literatura, jogos dos mais variados tipos e suportes, desenhos e ilustrações, rádio, cinema e TV. O aspecto tecnológico sempre esteve associado a essa evolução, atraindo as pessoas com as novidades criadas, assim, todos esses sistemas foram ganhando novas formas de serem representados.

A indústria dos jogos eletrônicos é suficientemente antiga para ter estabelecido o jogo eletrônico como uma forma de diversão a ser utilizada de forma igualitária pela população (o primeiro videogame comercial da história é o Magnavox Odyssey produzido em 1972) (XAVIER, 2010), sem focar em públicos-alvos restritos, tais como as crianças ou adolescentes do sexo masculino (que embora não sejam mais o público-alvo dominante da indústria, ainda é o público mais valorizado). No entanto, algo de incerto aconteceu na evolução da indústria de jogos eletrônicos, principalmente no

tocante a sua forma de apresentação. Em geral, o jogo eletrônico não é considerado como uma forma válida de expressão e transmissão de mensagens, sendo relegado a um instrumento de diversão e distração que não possui a necessidade de um aprofundamento de suas potencialidades. Isso se deve a certos fatores, abordados neste estudo. Porém, é perceptível a diferença de experiência que um jogo eletrônico proporciona com relação às outras formas de entretenimento, já citadas. Por isso, este trabalho procura verificar como essa experiência pode ser aproveitada para viabilizar algo de relevante fora do ambiente do jogo eletrônico.

1.1 CONTEXTO

É possível analisar o crescimento da indústria de jogos eletrônicos da mesma forma que outros autores fizeram através de estudos acadêmicos e comerciais, como Entertainment Software Association (ESA) (2011), Atragames (2008), Bulhões & Alves (2010), Leite (2006) e Dubiela (2007), só para citar alguns. O estudo aqui, porém, limita-se a definir que, com o aumento e a diversificação do público que joga, é possível desenvolver novas características e possibilidades de uso para os jogos eletrônicos, tais como, publicidade, transmissão de mensagens de cunho social e político, ensino de disciplinas escolares, além de atuar como ferramenta de socialização (ESA, 2011).

Pode-se supor, portanto, que os jogos eletrônicos têm em si um grande potencial como plataforma de comunicação, através da integração de mídias, difundindo um novo modelo simbólico e cultural de estrutura de comunicação de estímulos e idéias. Essa suposição, embora lógica e aceitável, ainda não atingiu o impacto esperado, sendo considerado uma produção de menor importância no repertório de toda a criação cultural da sociedade (XAVIER, 2010).

O funcionamento de uma plataforma de comunicação baseia-se na forma com que essa plataforma realiza sua expressão. Setzer (2001) divide a cognição dessa expressão em quatro níveis:

- 1) Dado: É uma sequência de símbolos passíveis de quantificação e organização. Dados como letras, figuras, sons e animação são todos dados quantificáveis. É

relevante notar que dados são puramente sintáticos, isto é, apenas refere-se aos dados como representações que podem ser ordenadas, sem levar em conta o seu significado.

- 2) Informação: Esses dados, através da ordenação, constituem uma informação, uma abstração informal que possui significado para alguém. Máquinas são capazes de armazenar dados, mas não informações, pois as informações são compreendidas pelo raciocínio de quem está vendo esses dados. O que as máquinas fazem é ordenar esses dados de forma que alguma informação possa ser extraída. Enquanto que dados são apenas sintáticos, a informação inclui necessariamente a semântica, uma significação.
- 3) Conhecimento: É o processamento dado a informação através do repertório do indivíduo, isto é, ele recebe uma informação e essa informação adquire um caráter prático, através do contexto e da vivência do indivíduo. Enquanto que uma máquina pode apresentar informações em forma de dados, ela não pode apresentar conhecimento, já que este depende exclusivamente do contexto que cada indivíduo atribui a informação.
- 4) Competência: Refere-se ao uso prático dos conhecimentos de um indivíduo, ao ponto de utilizar os conhecimentos adquiridos para alguma ação no mundo real.

Dessa forma, é possível afirmar que os jogos eletrônicos constituem uma plataforma de comunicação capaz de integrar dados que possam gerar informações, ao serem visualizadas por um usuário. Isso constitui o caráter expressivo dos jogos eletrônicos, quais tipos de informações eles são capazes de transmitir.

De acordo com XAVIER (2010), o cenário atual, em que a distribuição da informação imaterial (digital, simbólico) equipara-se a distribuição do que é material, propicia maior relevância da mídia de jogos eletrônicos perante a sociedade. No entanto, supõe-se que essa mídia possua seus potenciais próprios, ainda pouco explorados, devido ao hábito de se copiar e adaptar métodos de geração de outras mídias já estabelecidas. Nota-se, então, a necessidade de ressaltar o propósito do jogo eletrônico como instrumento de relevância cultural e social. Como Xavier (2010)

completa, “o jogo como sistema simbólico complexo e não como mero produto de uma sociedade encantada com a capacidade técnica de seu parque tecnológico”.

O processo criativo é etapa essencial na forma como um jogo eletrônico é estruturado, desenvolvido e finalizado e a comunidade desenvolvedora requer uma compreensão melhor sobre como esses jogos funcionam, e qual o seu potencial como ferramenta de expressão para obter maior impacto na condição de objeto cultural. De acordo com Ian Bogost (2007), a retórica é um dos campos passíveis de integração com o desenvolvimento de jogos eletrônicos para que eles sejam capazes de servirem como instrumentos de expressão. Adicionalmente, Bogost cunhou o termo “Jogos Persuasivos” para os jogos eletrônicos que são capazes de expressar e questionar processos do mundo real, como funcionam ou como poderiam funcionar, de forma que esses jogos sejam capazes de atuar melhor como forma de expressão, tal qual outras mídias de entretenimento. Dessa forma, Bogost ressalta a capacidade da retórica em servir como ferramenta para que os jogos eletrônicos consigam alcançar esse potencial.

Seguindo essa linha de raciocínio iniciada por Bogost, esta pesquisa segue a premissa de que, além do fato de que o jogo eletrônico é capaz de transmitir informações úteis para o próprio sistema do jogo (informação transmitida ao usuário, que reage com uma ação que alimenta o sistema do jogo), ele também é capaz de transmitir informações que possuam relevância para o mundo real, podendo ser traduzidas como conhecimentos novos ao jogador, e possivelmente, competências.

O caminho trilhado por este trabalho é o de analisar e especificar elementos que compõem os jogos eletrônicos, ou seja, os elementos de seu *game design*, para compreender como eles podem ser integrados à técnicas de retórica, desenvolvendo uma estrutura de *game design* que possibilite uma comunicação de idéias mais efetiva. A razão para isso é explorar uma característica em potencial dos jogos eletrônicos que vem atraindo atenção para eles nos últimos anos: a sua capacidade expressiva.

1.2 PROBLEMA

Seguindo o contexto da pesquisa, é possível definir como problema principal do projeto:

Como inserir conceitos de retórica na estrutura de *game design* para o desenvolvimento de jogos eletrônicos que sejam dotados de caráter expressivo capaz de transmitir melhor informações relevantes para a vida real?

1.3 DELIMITAÇÃO DO ESCOPO DA PESQUISA

Dois campos teóricos são a base desta pesquisa: as teorias pertinentes ao desenvolvimento de jogos eletrônicos e as teorias pertinentes ao uso e desenvolvimento da retórica. O desenvolvimento da pesquisa atenta para jogos eletrônicos que incluem elementos e técnicas de retórica em seus sistemas de regras, design e narrativa. Para a delimitação desse objeto de estudo, foram considerados os seguintes fatores:

- a) O jogo eletrônico possui o entretenimento como foco principal no seu processo de desenvolvimento.
- b) O jogo eletrônico é comercial, no sentido de que ele é comercializado com o objetivo de ter retorno financeiro que caracterize lucro.
- c) O jogo eletrônico não deve obedecer, necessariamente, restrições éticas, morais ou sociais.

Para que esse conceito seja facilmente comentado mais a frente, procurou-se um termo que englobe todos estes fatores. O cerne do objeto de estudo seriam, então “jogos com base em diversão e lucro”, ou vertendo para o inglês, “*Profit and Fun Based Games*” que apresentem vestígios de uso da retórica. Para facilitar a denominação destes jogos, escolheu-se a sigla *RhetorGames*, ou seja, jogos comerciais que apresentam potencial para gerar expressões retóricas.

Para não restar dúvidas quanto a delimitação do objeto de estudo, não fazem parte do campo da pesquisa os jogos eletrônicos desenvolvidos para serem (BOGOST, 2007):

Publicitários/Advergames – Jogos eletrônicos desenvolvidos com o foco principal de destacar uma marca, seus produtos, ou os serviços de uma empresa que tenha encomendado o desenvolvimento do jogo, traduzindo esse objetivo em um sistema de jogo eletrônico.

Instrucionais – Jogos eletrônicos desenvolvidos com o foco principal de utilizar a linguagem da interatividade contida nos jogos eletrônicos para instruir empregados ou clientes sobre os procedimentos e serviços que envolvem uma empresa. Podem ser divertidos, porém, seu objetivo principal é transmitir um processo de instrução para quem joga.

Educativos – Jogos eletrônicos destinados a instituições ou sites de ensino. Seu foco principal é ensinar ao jogador (aluno) os conceitos relacionados à disciplina que necessita estudar. Embora o caráter de entreter seja um aspecto importante, muitos jogos eletrônicos educacionais acabam se tornando apenas processos de ensino, sem um caráter lúdico forte.

Serious Games – Jogos designados com o propósito de investigar algum problema do mundo real ou transmitir outros tipos de conhecimento que não sejam necessariamente divertidos. Vários dos jogos das categorias acima encaixam-se como *serious games*, mas é válido notar esse tipo de jogo como uma categoria própria, em que a empresa se serve desse tipo de jogo para disseminar e cultuar os seus objetivos como empresa, o que torna esse jogo preso aos ideais de alguma organização específica.

De acordo com Bogost (2007), os objetivos desses tipos de jogos não representam todo o potencial expressivo do que ele chama de “Jogos Persuasivos”, pois se esse tipo de jogo facilita a expressão e o questionamento de certos processos relacionados ao mundo real, os jogos persuasivos também devem ser capazes de ir além das concepções fixas do mundo ou até de desafiá-las, contrariando o foco de

todos os tipos de jogos descritos acima e sendo capazes até de questionarem a si próprios.

Devido ao curto prazo de desenvolvimento da pesquisa, não foi possível criar um jogo eletrônico utilizando-se da estrutura desenvolvida aqui, deixando um espaço aberto para futuras pesquisas.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral:

O trabalho propõe a modificação de uma estrutura de game design de forma a integrar conceitos de retórica (mais especificamente o sistema Ethos-Pathos-Logos e as Figuras de Linguagem) aos elementos que compõem esta estrutura, objetivando facilitar a expressão de informações na elaboração de *RhetorGames* (jogos comerciais voltados ao entretenimento com potencial para transmitir mensagens).

1.4.2 Objetivos Específicos:

Os objetivos específicos, detalhados a seguir, servem como etapas a serem completadas individualmente para, juntas, viabilizarem o objetivo geral:

- a) Analisar os componentes do desenvolvimento de jogos eletrônicos e inserir novos elementos, provenientes da área da retórica, em uma estrutura existente de *game design* para que essa estrutura alterada facilite o desenvolvimento de jogos eletrônicos com maior caráter expressivo.
- b) Através de pesquisa analítica, identificar e caracterizar os elementos da estrutura alterada em *RhetorGames* existentes.
- c) Com o auxílio de especialistas, avaliar a estrutura para verificar se ela e a pesquisa são coerentes .

1.5 Hipótese

As áreas do *game design* e da retórica podem, de alguma forma, serem integradas para criar uma estrutura que permita uma melhor utilização da retórica em jogos eletrônicos?

1.6 Justificativas

1.6.1 Jogos eletrônicos em período de transição

Embora não seja considerado um acontecimento oficial, com data específica, nos últimos anos, a forma com que os jogos eletrônicos vêm sendo tratados é perceptivelmente diferente de alguns anos atrás. O cenário atual da indústria primeiramente lida com o crescente custo de produção dos jogos eletrônicos atuais e, em busca de sucesso no mercado, repete convenções e formatos, o que dificulta a inovação, pois desenvolvem jogos com *designs* que são comprovadamente seguros, utilizando elementos que o público já aceita e conhece. Dessa forma, o custo de produção proibitivo torna a indústria estagnada (HYMAN, 2011).

Existem outros fatores a serem considerados que classificam o período como interessante para a evolução dos jogos eletrônicos. De acordo com James Portnow (2009), existem fatos relacionados a própria forma com que o público reage e interage com a mídia:

- 1) Educação voltada à jogos – Tem sido crescente a inauguração de universidades e centros de ensino que focam o desenvolvimento de jogos eletrônicos como parte de seus cursos. Mais do que incentivar a popularização dos jogos como uma atividade digna de empenho e estudo, esses cursos também se tornam centros de inovação na área, amparados pelo aspecto acadêmico e experimental que é possível apenas num meio fora do âmbito comercial. Dentre cursos americanos de destaque, estão o DigiPen Institute of Technology em Washington, O Savannah College of Art and Design na Georgia. No Brasil, instituições como a Pontifícia Universidade Católica e a Universidade Positivo em Curitiba, já oferecem cursos em jogos digitais.

- 2) Primeira geração a crescer com jogos – a geração que cresceu jogando jogos eletrônicos atualmente é adulta e já possui casa própria e família. Os que ainda possuem interesse pela atividade desejam que ela seja difundida, e com o passar dos anos, tornaram-se mais exigentes, ansiando por novos tipos de jogos, novas experiências, jogos que possuam maior profundidade e complexidade. Por outro lado, o seu tempo livre também diminuiu, o que pede por experiências mais rápidas e curtas, criando novos nichos de mercado. Espera-se, portanto, uma busca intensa sobre formas de organizar o novo panorama da indústria que surge.
- 3) Público se expandindo – Com o surgimento de novos tipos de jogos eletrônicos, através da conveniência de acesso proporcionado por smartphones e portáteis, além de consoles que fazem uso de detecção de movimentos do corpo humano, o mercado está atraindo um público maior e mais variado, que embora não tenha adotado o ato de jogar como uma atividade frequente, já está mais acostumado com a exposição da mídia em suas vidas.
- 4) Métodos de distribuição – Até alguns anos atrás só era possível desenvolver jogos eletrônicos para consoles, em que os custos foram aumentando cada vez mais, ou para PC, em que o sucesso muitas vezes era completamente incerto. Com o surgimento do mercado de jogos em download e para plataformas móveis, novas iniciativas foram surgindo, e com isso, novas possibilidades de riscos a serem consideradas, devido ao baixo orçamento e às equipes pequenas.
- 5) Avanços Tecnológicos – A aparência precária dos jogos eletrônicos em suas gerações iniciais fez com que a mídia fosse inicialmente considerada um brinquedo, um aparelho destinado a crianças. A quantidade de inovações no desenvolvimento de jogos eletrônicos (tanto na área gráfica, como na computação) têm aberto caminho para a abordagem de novas formas de desenvolvimento, criando novos gêneros, novas formas de se jogar (periféricos, sensores de movimento) e diferentes opções para expressar algum conceito.

Contrário a esse avanço está a estagnação da indústria, mencionada anteriormente, que repete jogos ou gêneros que já foram estabelecidos com sucesso, alterando apenas o apelo visual. Os avanços tecnológicos continuam, portanto, sendo importantes, mesmo que sejam sub-utilizados.

- 6) Ferramentas – As ferramentas atuais para o desenvolvimento de jogos são de uma simplicidade maior do que os métodos utilizados anteriormente, otimizadas não só para a comunidade desenvolvedora, mas para um público que não tem um profundo conhecimento na área. Novas *game engines* (plataformas de desenvolvimento de jogos eletrônicos), programas e ferramentas de produção de conteúdo estão oferecendo alternativas mais rápidas para a implementação de mecânicas já consolidadas, assim como também oferecem ferramentas mais abertas, caso o desenvolvedor queira criar algo novo.

1.6.2 Indústria de jogos mantém imagem imatura

O número de jogos eletrônicos que se utilizam de contextos mais adultos (em estética, mecânica e narrativa) aumentou na última década, afastando-se das classificações etárias para adolescentes ou crianças, focando mais em jogos que são, ou para pessoas acima de 17 anos ou apropriados para todas as idades, de acordo com a *Entertainment Software Association* (2011). No entanto, o conteúdo considerado maduro desses jogos ainda se destaca por elementos mais relacionados a violência e a sexualidade, do que necessariamente elementos que necessitem de uma compreensão madura. Isso por si só não é um defeito da mídia, pois uma das funções benéficas dos jogos refere-se ao seu uso como forma de catarse de seus usuários, que recorrem ao jogo como uma forma de se desligar de suas vidas, liberar impulsos e entrar em contato com experiências que ele nunca teria em sua vida real (ALVES, 2005). No entanto, a dependência excessiva de experiências físicas ou mentais em um nível básico, acompanhadas do uso de uma violência e sexualidade estetizadas tornam os *RhetorGames* um produto de apelo adolescente, dedicado a satisfazer fantasias de poder. Dessa forma, é compreensível o estereótipo de público que a mídia tem com

relação a algumas fatias do público que joga. Porém, essa situação claramente vem mudando com a vinda de novos tipos de experiências, demonstradas por desenvolvedores de menor escala, e algumas empresas grandes que se empenham em experimentar o que os jogos são capazes de fazer (como é o caso da Nintendo, que vem investindo em outros públicos com o console Wii) (XAVIER, 2010). Essa mudança então reitera a concepção de que a indústria está mudando, assim, é importante a pesquisa de novas formas de expressão dentro da mídia para que ela seja guiada de forma a possuir um alcance e uma abordagem mais ampla.

1.6.3 Carência de estudos sobre função expressiva dos jogos eletrônicos

Sérgio Nesteriuk (2009) identifica três correntes de estudos acadêmicos em que o campo dos jogos eletrônicos é examinado:

- 1) Estudos Funcionalistas: Estuda as causas, consequências e os efeitos que os jogos eletrônicos têm sobre seus usuários. As áreas que se relacionam a esse tópico estão entre sociologia, antropologia, psicologia, educação e pedagogia. Jogos eletrônicos em seus anos de desenvolvimento como mídia sempre foram atribuídos a variados tipos de conduta e comportamento que seus usuários possuem, desde aumento de agressividade ao desenvolvimento da coordenação-motora.
- 2) Estudos Técnico-tecnológicos: Pesquisam as áreas da inteligência artificial, computação gráfica, programação, entre outros campos computacionais. Esses estudos focam no uso experimental de novos desenvolvimentos tecnológicos como recursos a serem utilizados pelos jogos eletrônicos.
- 3) Estudos Formalistas: é o campo que trata dos estudos sobre a linguagem, a estética e a retórica da mídia, explorando o potencial expressivo e comunicativo dos jogos eletrônicos. É relacionada a outras áreas que lidam com expressão e linguagem (utilizadas também no próprio desenvolvimento dos jogos), como narrativa, filosofia, retórica, estética e semiótica.

É na última linha, de estudos formalistas, em que menos existem pesquisadores e trabalhos científicos desenvolvidos. Nesteriuk (2009) especula que seja devido a três fatores:

- O preconceito e a falta de *status* dos jogos eletrônicos perante a comunidade científica (que também afeta as duas linhas de estudos anteriores);

- É um foco novo de estudo, portanto, não possui uma tradição e formato específico para pesquisas nessa área, já que ela é nova e ainda não se sabe corretamente como poderia ser utilizadas para fins expressivos. Devido a isso, seus estudos formalistas acabam rumando em várias direções diferentes, impossibilitando uma base integrada para o seu desenvolvimento como área acadêmica;

- A indústria e os próprios jogadores que possuem uma certa indiferença com relação a estas questões de cunho expressivo, pois consideram que o mercado funciona muito bem sem a necessidade se abordar esse lado: “os jogos são bastante vendidos e os jogadores estão felizes”.

Embora a indústria de jogos eletrônicos evolua rapidamente, mudando seus paradigmas em um curto período de tempo, os estudos acadêmicos se movem em uma velocidade menor, em que a situação no período dessa pesquisa ainda se assemelha aos dados que Nesteriuk expõe. Esta pesquisa pretende, portanto, focar na área formalista e expressiva dos jogos, acreditando que a mídia possui um grande potencial comunicativo, ainda pouco explorado de forma plena.

1.6.4 Abordagem diferente do estudo da retórica em jogos eletrônicos

Da bibliografia pesquisada, este estudo contém um caráter levemente diferente de outros estudos que focam no uso da retórica em jogos:

Bogost (2007) dedica muito de seus trabalhos na concepção dos seus “Jogos Persuasivos”, porém, o seu corpo de trabalho consiste na descrição do que seria a retórica procedural, vinda dos processos dos jogos.

Ferrari (2010) desenvolve uma estrutura de análise da retórica procedural dos jogos com base nos estudos de Bogost, mas essa estrutura baseia-se apenas na análise dos componentes retóricos de jogos já existentes.

Tanto Sutton-Smith (2001) como Frasca (2007) analisam os significados encontrados em jogos e as implicações que esses significados possuem para a vida real. Ambos utilizam não apenas o conceito de jogo como formador de significado, mas também o conceito de *play*, termo que designa o ato de brincar, jogar e participar de um sistema lúdico, em todas as suas implicações. Esses estudos são mais aprofundados sobre o uso específico de certas correntes de significado dentro de jogos, porém, esse material tem um caráter pouco utilitário, sendo um tipo de leitura lenta e educativa. Frasca (2007) chega a elaborar recomendações sobre o uso do *play* e da retórica em jogos, comentando sobre sua subjetividade e ambiguidade de uso, mas essas recomendações, conforme entendimento do autor desse trabalho, não possuem um caráter prático.

Järvinen (2008) é o que mais se aproxima do objetivo desta pesquisa, pois são estabelecidos vários módulos de retórica que podem ser analisados em jogos existentes, ou aplicados de forma livre no desenvolvimento de novos jogos eletrônicos. Entretanto, o que diferencia seus estudos desta pesquisa é o fato de que os módulos descritos por ele possuem como principal função informar ou atrair o jogador para o jogo em si. Esta pesquisa, por outro lado, foca no jogo como forma de transmitir mensagens que tenham relevância para a vida real do jogador.

O presente estudo, portanto, tenta enxergar a retórica inserida no contexto dos jogos eletrônicos como um componente do *game design*, afim de que esse seja um aspecto considerado desde o início do desenvolvimento de um jogo, ou seja, claramente um requisito do processo de *design*. Dessa forma, é possível iniciar o jogo não apenas com uma proposta de mecânicas, mas também uma proposta de mensagem, e desenvolver o jogo a partir desses dois conceitos.

1.7 Abordagem da pesquisa

1.7.1 Caracterização da Pesquisa:

A pesquisa caracteriza-se por possuir uma função **Aplicada**. Seus resultados possuem uma finalidade de aplicação, que deve ser testada e avaliada futuramente.

Sua coleta de dados é **Qualitativa** porque avalia e caracteriza a estrutura desenvolvida na dissertação e como ela pode ser implementada. (THOMAS & NELSON, 2010).

O tipo de pesquisa aplicada na dissertação é uma pesquisa **Descritiva**, pois visa descrever as características que compõem os temas da pesquisa, e tenta correlacioná-los, demonstrando como eles podem interagir e integrar-se (THOMAS & NELSON, 2010). Essas características são coletadas através de pesquisa bibliográfica e suas relações são em caráter preliminar, necessitando de comprovação da estrutura, através de aplicações práticas, ou seja, desenvolvimento de jogos. Para verificar se essas relações são viáveis, um questionário estruturado é aplicado a especialistas para avaliar os resultados desenvolvidos.

Os procedimentos técnicos para a pesquisa estão descritos:

Pesquisa Bibliográfica – Realizada com o propósito de reunir informações de nível acadêmico sobre as áreas envolvidas no tema da dissertação (GIL, 2002). A quantidade de informações acadêmicas/científicas sobre jogos eletrônicos e a indústria que os desenvolve tem sido cada vez maior nos últimos anos, comprovando um maior interesse do setor acadêmico/científico em compreender melhor essa área (SANTAELLA & FEITOZA, 2009).

Pesquisa Documental – Como a mídia dos jogos eletrônicos está em constante mudança, com inovações em sua forma de uso e percepção, a pesquisa depende também de informações documentais, retiradas de fontes jornalísticas sobre a área,

assim como a utilização de jogos eletrônicos como fonte de análise para a fundamentação teórica (GIL, 2002).

Pesquisa Analítica – Esta etapa é incluída na dissertação para identificar e caracterizar os elementos da estrutura desenvolvida na pesquisa, para tanto, analisa jogos eletrônicos já comercializados, verificando algum tipo de caráter expressivo em seu sistema que se manifesta pela retórica. A pesquisa analítica visa estudar e avaliar informações para conseguir explicar algum tipo de fenômeno, no caso, a estrutura desenvolvida (THOMAS & NELSON, 2010).

Questionário estruturado – Após o desenvolvimento da estrutura e demonstração de exemplos de utilização, foi realizada uma consulta a especialistas, através de questionários estruturados, de forma a avaliar e sugerir aperfeiçoamentos a estrutura. A partir disso, são discutidos os seus resultados e estabelecidas conclusões sobre a importância da pesquisa, o funcionamento da estrutura e suas vantagens e desvantagens (MARCONI & LAKATOS, 2003).

1.7.2 Diagrama das Etapas da Pesquisa



Figura 1.1 - Diagrama das etapas de pesquisa

1.7.3 Amostragem

Duas etapas do projeto se utilizarão de amostragem para determinar o direcionamento da pesquisa.

A **Pesquisa Analítica** visa encontrar um uso funcional da retórica em seus sistemas de jogo. A amostragem segue o escopo da pesquisa que engloba apenas jogos eletrônicos com fins de entretenimento, denominados *RhetorGames* neste trabalho. Priorizou-se jogos que transmitissem algum tipo de conteúdo expressivo relevante para o mundo real e que esse conteúdo fosse visível. Este levantamento possui um caráter demonstrativo, sem a preocupação em encaixar a estrutura em todo tipo de gênero de jogo disponível.

A etapa de **Questionário** tem como objetivo, apresentar a estrutura desenvolvida neste trabalho, para que ela receba pareceres e sugestões de melhora. Por isso, os participantes da etapa em sua maioria possuem formações ligadas a área de jogos e de comunicação, além de todos possuírem experiência de terem feito parte de uma equipe de desenvolvimento.

1.7.4 Estratégia de Análise dos Dados

Os dados pesquisados estão ordenados de acordo com o seu uso, que a etapa seguinte utiliza os dados da etapa anterior para ser elaborado:

Nome da Fase: Pesquisa Bibliográfica
Descrição: Consiste em explorar os temas da pesquisa para alcançar uma maior familiaridade com as características que compõem o problema.
Questão Específica: Essa fase envolve duas áreas principais: Jogos e Retórica. Desconstruindo essas duas áreas e compreendendo suas características, é possível também compreender melhor como elas interagem entre si?
Objetivo Específico: Através de pesquisa bibliográfica determinar os elementos formadores das duas áreas citada. No que concerne aos jogos, entender como eles são classificados e como é o seu processo de desenvolvimento. Em termos de retórica, compreender o que se classifica como retórica nos vários meios (verbal, textual, visual, sonora, procedural) e verificar como elas são utilizadas.
Fundamentos Utilizados: Pesquisa bibliográfica que visa a compreensão dos temas utilizados na pesquisa geral. É utilizada pesquisa bibliográfica e documental, sem maiores intromissões por parte do autor da pesquisa, já que o objetivo neste capítulo é avaliar o material coletado e elucidar as questões apontadas nos objetivos.

Nome da Fase: Fase Descritiva
Descrição: Após analisar os componentes que caracterizam as duas áreas de interesse da pesquisa, esta fase procura estabelecer as relações entre as duas áreas.
Questão Específica: Conceituadas as áreas de interesse da pesquisa, quais relações entre estas duas áreas seriam produtivas?
Objetivo Específico: Após a pesquisa encontrar as semelhanças nas áreas do <i>game design</i> e da retórica, é possível utilizar uma estrutura de <i>game design</i> como base para integrar conceitos de retórica, podendo esta ser utilizada para elaborar jogos eletrônicos com um caráter expressivo mais aparente.
Fundamentos Utilizados: Pesquisa descritiva que define as características que regem as duas áreas do projeto e estabelecem relações entre suas variáveis, afim de chegar em uma estrutura conjunta que possa ter utilidade para o desenvolvimento de <i>RhetorGames</i> . As conclusões desenvolvidas a partir deste estudo permanecem no campo dedutivo.

Nome da Fase: Pesquisa Analítica
Descrição: Estabelecido uma estrutura de <i>game design</i> associada a conceitos de retórica, essa etapa implica na análise de <i>RhetorGames</i> , para verificar seus sistemas de funcionamento e simular formas de utilização da estrutura.
Questão Específica: Como funciona a estrutura desenvolvida e em quais elementos de jogo seu funcionamento pode ser encontrado?
Objetivo Específico: Identificar elementos da estrutura em <i>RhetorGames</i> já existentes, caracterizando o funcionamento da estrutura para o desenvolvimento de jogos.
Fundamentos Utilizados: A pesquisa analítica visa contextualizar a estrutura proposto, simulando seu uso prático. Ela é caracterizada como pesquisa analítica filosófica, tipo de pesquisa que se define por investigação crítica de informações já existentes, estabelecendo hipóteses e sintetizando evidências dentro de um modelo teórico estabelecido.

Nome da Fase: Aplicação de Questionários
Descrição: Com a estrutura disponível, essa fase a apresenta para vários especialistas na área de jogos, para que possam analisar a utilidade desse material e sugerir correções e aprimoramentos. Com essa última análise, a estrutura é discutida e definida suas possibilidades de uso.
Questão Específica: A estrutura de <i>game design</i> – objeto-alvo dessa pesquisa – é importante e apresenta indícios de que é operacional? Quais dos seus aspectos são úteis e quais podem ser aperfeiçoados?
Objetivo Específico: Com base na opinião e avaliação de especialistas, julgar o que foi produzido pela pesquisa e apontar correções e aperfeiçoamentos.
Fundamentos Utilizados: O foco do capítulo é a utilização de questionários estruturados em vários tipos de perguntas para a avaliação da estrutura. O questionário é composto de perguntas abertas, de múltipla escolha, de avaliação (medem a performance de algum aspecto), e objetivas (verificam dados pessoais dos entrevistados). Para os entrevistados compreenderem a pesquisa, foram escolhidos especialistas nas áreas relacionadas à ela e criou-se uma síntese do material desenvolvido, para que os entrevistados pudessem dar um parecer sobre o material. As respostas analisadas e as sugestões apresentadas irão complementar a estrutura e formalizar o seu uso, de forma a fundamentar as análises e as conclusões finais.

1.8 Estrutura da Dissertação

Esta dissertação está organizada em 7 (sete) capítulos mais a referência bibliográfica e os apêndices. O conteúdo de cada capítulo é descrito resumidamente a seguir.

O **Capítulo II** tem como objetivo pesquisar as várias definições de jogos e o que os compõem, assim como compreender do que são formados os processos de *game design*, os tipos de jogos que existem e o público que os joga.

O **Capítulo III** trata da retórica e do seu significado. Detalha-se o que constitui retórica, para que ela serve, como ela é estruturada e como ela foi sendo adaptada para novos formatos.

O **Capítulo IV** trata da união entre as duas áreas de estudo. São denotados os conceitos a serem comparados, é descrita a retórica procedural, própria dos jogos eletrônicos, formula-se comparações entre a estrutura de *game design* e as técnicas de retórica e, por último, é feita uma integração dos conceitos para uma única estrutura, demonstrando os paralelos que permitem que a área do *game design* e da retórica se complementem.

O **Capítulo V** trata de análises de *RhetorGames* já existentes, para que a estrutura de *game design* desenvolvida seja encaixada no sistema dos jogos analisados, demonstrando formas de sua aplicação.

O **Capítulo VI** apresenta os questionários enviados a especialistas, detalhando a função e estrutura do questionário, além de apresentar os pareceres enviados pelos entrevistados, relatando também os pontos da estrutura que necessitam ser trabalhados, e outras questões de interesse ao tema.

O **Capítulo VII**, a **Conclusão**, recapitula todas as etapas da pesquisa, o que foi possível descobrir com as informações pesquisadas e o material desenvolvido, além de sugerir possíveis estudos futuros, que continuem os temas abordados.

Os **Apêndices** contêm os documentos utilizados para compreensão e aplicação do questionário, assim como as respostas dos entrevistados.

CAPÍTULO II

2.0 Jogos eletrônicos

Este capítulo visa informar o jogo como uma definição, um processo e um público ao qual ele se destina. São definidos os elementos que fazem um jogo ser reconhecido como um jogo e a forma com que ele pode ser caracterizado. É também pesquisado o conjunto de elementos que compõem um jogo eletrônico, a forma com que esses elementos são estruturados em um processo de design e os desejos e vontades que classificam as pessoas que jogam esses jogos.

Ao iniciar o projeto de um jogo eletrônico, percebe-se a extensa quantidade de elementos e termos utilizados na sua criação.

Um olhar superficial sobre esses jogos mostra que eles são compostos de elementos interdisciplinares, fazendo uso de vários campos de estudo como programação de códigos computadorizados afim de criar processos, design de sistemas de regras, inserção de componentes relacionados a arte, como desenho, pintura, modelagem (tridimensional no caso dos jogos eletrônicos), literatura e a utilização de conceitos da área de psicologia e filosofia na construção de seus sistemas de regras.

O objeto de estudo da dissertação são apenas *RhetorGames*, porém, para entender adequadamente seu funcionamento, é necessário analisar as diferentes concepções que tentam definir o que é um jogo.

2.1 Conceituações de Jogo

O termo “Jogo” é um conceito ainda vago, estudado há décadas, e nunca recebendo uma definição exata, devido a sua capacidade de alterar suas características, de acordo com a percepção de cada indivíduo. Mesmo assim, como qualquer coisa presente na sociedade, faz sentido supor que uma invenção tenha sido criada, após muito estudo e formulações, ou então através da transformação de algum conceito que já existia. Edward Tylor, professor de antropologia da universidade de Oxford, em 1879 foi um dos primeiros teóricos a elaborar a idéia de que jogos, presentes em todas as sociedades do mundo, em algum momento, possuíram alguma relação direta, não havendo grandes diferenças entre as formas de jogar, mesmo em continentes diferentes, se classificando apenas em diferentes categorias de jogos (TYLOR, 2009).

Porém, o filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein possuía uma concepção levemente diferente. Ele definia que não havia elementos, regras e formas de ação que serviam em comum a todos os tipos de jogo. O que funcionava para um esporte jogado em equipe não tinha utilidade alguma para um jogo mental jogado individualmente. O que encaixavam os jogos em uma mesma categoria seriam definições com uma “semelhança familiar”. Mesmo assim, o uso da palavra “jogo” como um conceito é utilizável de forma semelhante pelas pessoas, pois é facilmente reconhecível a sua natureza, sendo essas definições variáveis que dependem apenas de contexto (XAVIER, 2010). Tylor (2009), por outro lado, define essas “semelhanças” encontradas entre os vários tipos de jogos como um fator muito forte, capaz de desconsiderar a possibilidade de que tenham surgido de forma independente, definindo os sistemas que regem os jogos como possuindo similaridades que os permitem serem agrupados, de acordo com suas convenções básicas. Supõe-se, portanto, que essas manifestações lúdicas tem em si componentes do próprio comportamento social e físico do ser humano, podendo ser encontrado em qualquer parte do mundo.

Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*, de 1938, foi um dos primeiros a estudar o significado do lúdico e o objetivo dos jogos dentro da sociedade humana,

aplicando-os em vários aspectos da humanidade, como religião, arte, guerra, história, etc. De acordo com ele, o jogo é um conceito mais antigo do que a cultura, mesmo que os jogos em si sejam parte dessa cultura. Também tenta definir as características principais do que é considerado um jogo (RANHEL, 2009).

“(...) Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes” (HUIZINGA, 2001).

Partindo das definições de Huizinga, Ranhel (2009) conclui definições contabilizáveis para sua concepção de jogo:

- 1) Um jogo é uma atividade livre.
- 2) O jogador tem consciência de que o jogo é uma atividade exterior à vida habitual.
- 3) O jogo não tem finalidade lucrativa.
- 4) Acontece dentro de um espaço e tempo definidos.
- 5) De todo jogador se espera imersão e seriedade na execução da atividade, o que significa que o jogador que não levar a sério, estraga o jogo.
- 6) O jogo é uma atividade que agrega clãs que compartilham interesses.
- 7) Todo jogo tem objetivos, metas e finalidades.
- 8) Todo jogo tem regras e uma certa ordem.

Segundo Huizinga (2001), o surgimento dos jogos não é algo lógico, nem racional, pois sendo encontrado mesmo em atividades de outros animais (como cachorros que entram em brincadeiras físicas, sejam jovens ou adultos), torna o conceito de brincar/jogar como uma atividade natural do comportamento das espécies.

Outros estudiosos estudaram o valor dos jogos e tentaram classificá-los, inclusive discordando das idéias originais de Huizinga, como Roger Caillois (2001), que em 1958 considerou as definições feitas por Huizinga como importantes e relevantes,

porém vagas, e portanto, limitadas. Embora respeitasse o trabalho de Huizinga, afirmava que ele não tentou analisar o conceito dos jogos em si, mas apenas a influência e a função que eles exerciam na cultura humana, discordando de certos aspectos nas definições de Huizinga, principalmente com relação aos gastos e consequências envolvidos, pois para Caillois, o jogo envolve muitos gastos: de tempo, energia, habilidade, o uso de dinheiro para adquirir o equipamento de um jogo, assim como as consequências de jogo envolvidas (contrariando a definição “2” e “3” citadas anteriormente, pois as consequências do jogo não estão necessariamente encerradas apenas dentro do seu próprio sistema interno, principalmente para pessoas que utilizam o jogo como uma forma de renda).

Caillois (2001), portanto, definiu uma série de características para os jogos, como uma atividade: 1) Livre e voluntária; 2) Separada em um limite de tempo e espaço; 3) Incerta, pois seus resultados não podem ser previstos (a menos que haja algum fator de manipulação), deixando espaço para a iniciativa do jogador; 4) Improdutiva, pois não gera bens nem objetos; 5) Controladas por regras próprias, alheias ao mundo real; 6) Existente em uma realidade fictícia, voluntariamente criada para o propósito de jogar.

Dentro dessas características, ele detalhou ainda mais, classificando os estilos de jogos em categorias finitas, divididas em:

Âgon - Jogos de competição, que necessitam das habilidades físicas ou mentais do jogador. Jogos como futebol ou xadrez se encaixam nessa descrição.

Alea - Jogos de acaso, em que o resultado é alheio a habilidade, dependendo apenas da sorte. Caça-níqueis e jogos de cartas estão nessa categoria.

Mimicry - Jogos de simulação e representação, em que os jogadores encarnam personagens. Os RPGs (*Role-Playing Games*) de mesa são os principais representantes dessa categoria.

linx - Jogos de vertigem e desorientação, em que o jogador se submete a essas sensações por vontade própria. Montanhas russas, *bungee jumps* ou até mesmo girar uma pessoa em uma cadeira até ela ficar tonta se encaixam nessa categoria¹.

Essas características se encaixam em dois alinhamentos definidos por ele. Um deles se refere ao senso despreocupado do jogar, é a ação do ato simplesmente pela diversão, sem muita rigidez em relação a regras, semelhante ao ato de jogar entre as crianças. Esse alinhamento é chamado de *Paidia*, nome da deusa grega do prazer e da diversão. O outro alinhamento pode ser considerado o oposto da definição de *Paidia*. Rígido, controlado, composto pela disciplina e habilidade, necessitando muitas vezes de treino e persistência. A esse alinhamento é dado o nome de *Ludus*, deus grego do jogo e da ordem, onde o jogador se empenha de forma séria.

Sutton-Smith (2001) encarou a definição de jogo, e mais precisamente o ato de jogar (*Play*) como uma estrutura difícil de ser explicada, dando ênfase em sua ambiguidade, como uma atividade situada entre a “realidade e a não-realidade”, tornando-se em si, uma atividade dramatúrgica, e tomando inúmeras formas. Esse comportamento atuado das pessoas se manifesta dentro das brincadeiras inocentes que crianças realizam, assim como os adultos que “jogam sujo” em suas ações na vida, as convenções sociais que indivíduos esperam uns dos outros, dando continuidade ao “jogo” da sociedade, ou mesmo em pequenas ações e prazeres do comportamento humano, que Sutton-Smith definiu tanto em condições particulares, como sociais. Alguns exemplos desse tipo de comportamento são brincadeiras mentais consigo mesmo, *hobbies* que as pessoas tendem a cultivar e estabelecer regras para si, brincar com trocadilhos ou imitações, entrar no “jogo” de atividades como música, filmes, festivais, comemorar datas festivas, além de inúmeras outras atividades que envolvem o ato de entrar numa mentalidade de “jogo”, isto é, de um sistema formalmente estruturado, dentro de um contexto. Isso torna a grande maioria das atividades da vida envolvidas em um aspecto constante de *play*, de brincadeira, de um papel que o indivíduo está desempenhando e o assume de forma natural e instintiva.

¹ Essas atividades, embora não sejam consideradas jogos, fazem parte do conceito de *Play*, que engloba o conceito de jogo, mas também pode ser definido como uma brincadeira, e é o termo utilizado na obra original.

Embora essa última definição seja interessante para a integração do ato de jogar como uma atividade inerente e constante na vida de todos, ela é vaga e de certa forma contra-produtiva para a dissertação, pois é ampla demais e foge do escopo, mesmo que englobe contextos do mundo real que seriam úteis de serem implementados em jogos eletrônicos.

Voltando às acepções básicas dos elementos que caracterizam o que são jogos, mais e mais teóricos foram alterando ou definindo o conceito de jogo, e seu termo continua a ser considerado vago (embora paradoxalmente, seja facilmente compreendido). Uma classificação sintetizada foi criada por Jesper Juul, (2003), agrupando todas as definições dos principais teóricos de jogos, e criando seis definições gerais, que, embora não seja um trabalho definitivo, organiza vários pontos sobre as acepções que definem os jogos :

- 1) Regras:** Jogos são baseados em regras fixas e definidas.
- 2) Resultado variável e quantificável:** Para que um jogo funcione como tal, ele precisa permitir vários resultados, ao mesmo tempo em que seus resultados sejam aceitáveis, permitindo que pessoas de vários níveis de habilidade os joguem.
- 3) Valorização dos resultados:** Os possíveis resultados do jogo podem tomar vários valores, tanto positivos, como negativos, sendo causados pelas ações que o jogador executa, e como ele as executa.
- 4) Esforço do Jogador:** Através do empenho do jogador, o jogo se torna mais interativo, gerando conflito, presente em todo tipo de jogo.
- 5) Vínculo do jogador ao resultado:** O jogador se relaciona emocionalmente aos resultados dentro do jogo, ficando feliz caso ele ganhe, ou triste e desanimado, caso perca. Muitas vezes isso não se relaciona ao esforço do jogador, podendo ele ficar feliz caso ganhe em um jogo de pura sorte.
- 6) Consequências Negociáveis:** As regras de um jogo podem ou não permitir consequências para a vida real. Alguns jogos possuem consequências inevitáveis, caso o jogador perca, como um jogo de azar em um cassino (em

que a consequência é a perda de dinheiro), mas isso acontece porque o jogador entra no jogo ciente, disposto a se conformar pelas possíveis consequências.

Através dessas classificações, Juul criou um gráfico em que define os limites entre o que são jogos, jogos fronteirios (ou quase-jogos) e não-jogos. Composto de dois círculos concêntricos, o círculo central conta com as seis classificações, que compõem um jogo em todos os seus aspectos. Fora do círculo central, mas dentro do círculo externo, estão os jogos fronteirios, que embora possuam uma configuração própria de um jogo, não se encaixam em uma ou mais das classificações pertinentes. Fora dos círculos, estão os não-jogos, que não podem ser considerados como um jogo. Os números entre colchetes presentes em cada um dos exemplos são as categorias que não fazem parte do exemplo dado.

Distribuição espacial das atividades lúdicas

Diagrama reproduzido de Jesper Juul (2003)

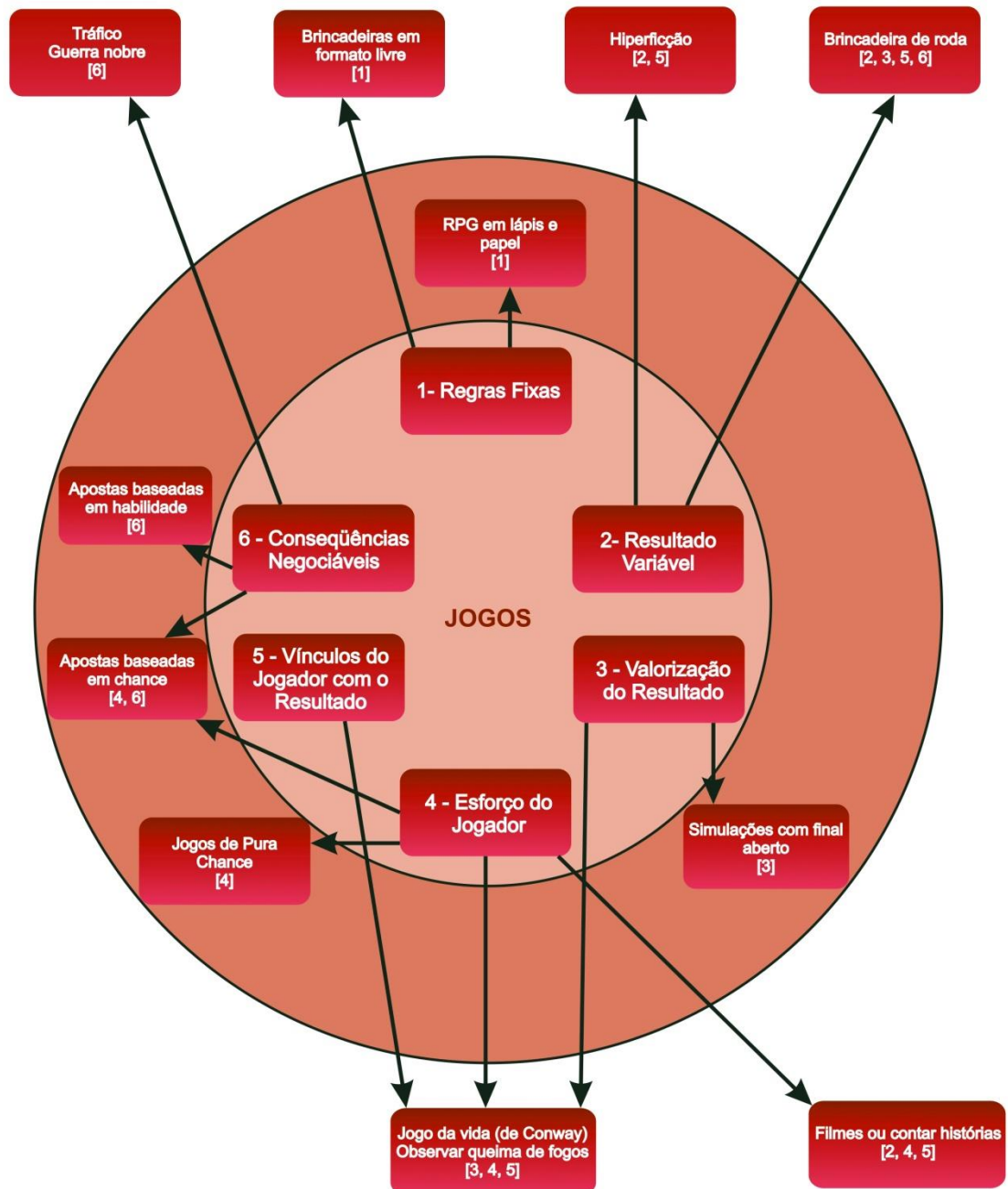


Figura 2.1 - Distribuição das Atividades Lúdicas (JUUL, 2003)

Analisando o gráfico, pode-se compreender melhor a lógica por trás das categorias posicionadas. Dentre os jogos fronteirios, podem-se exemplificar alguns:

RPGs (Role-Playing Games) de mesa – O fato do RPG não possuir regras fixas o torna um quase-jogo.

Simulações com final aberto – Não se encaixam completamente como jogos, pois não possuem um resultado definido. Jogos que não possuem um objetivo a fim de chegar a algum resultado, se encaixam nessas características.

Jogos de azar – Como não exigem nenhum esforço do jogador, não se encaixam como jogos verdadeiros.

Fora de ambos os círculos estão os não-jogos, atividades que não podem ser consideradas jogos pela sua estrutura e percepção, como:

Filmes ou livros – Não se encaixam na definição de jogos, pois não possuem resultados variáveis, sendo o final sempre o mesmo. Não precisando do esforço do jogador, a história prossegue sem necessitar do seu empenho, e por último, os resultados não possuem vínculo com o jogador, pois como é uma atividade passiva, a forma de ele realizá-la independe do progresso da história.

Brincar livremente – As diferentes maneiras como as crianças brincam, sem forma definida, não podem ser consideradas como jogo, pois não possuem regras definidas (muitas vezes nem possuem regras), embora ainda se encaixem no conceito de *Play*, evidenciado por Huizinga.

Guerras – Embora aparentem ter a estrutura de um jogo, o fato de não possuírem consequências negociáveis, nem a conformação dos perdedores (além do próprio contexto de uma guerra real) impede que guerras sejam consideradas como um jogo.

Embora esse gráfico ajude a definir os limites entre o que é jogo e o que não é, João Ranhel (2009) afirma que as fronteiras dessas definições muitas vezes não são exatas, dependendo muito do contexto, como uma pessoa que joga de má-vontade, sem se importar muito com o jogo. Nessa situação lhe falta o esforço próprio para o

jogo, assim como o vínculo dele associado ao resultado, já que ele não se importa com o possível resultado. Schell (2011) também considera conveniente que sempre continue a se estudar novas maneiras de definir o que são jogos, dado que essas novas definições ofereçam novos insights, e auxiliem o trabalho de quem os estuda, assim como ofereçam novas experiências para quem os joga.

2.2 O processo de design de um jogo eletrônico e os elementos envolvidos nesse processo

Ao procurar compreender as definições de jogos em geral, é necessário pesquisar sobre as estruturas que compõem o design de jogos eletrônicos, de forma a compreender quais são e como funcionam os elementos dessas estruturas. Enquanto que as definições expostas no item 2.1 servem como as regras e as funções que ditam os jogos, o que será pesquisado a seguir serve como as “peças” que fazem esses jogos funcionarem dentro de um sistema. Compreendendo melhor a utilidade de um sistema e como ele é construído, é possível entender também como ele pode ser modificado para que possam ser criadas novas formas de utilização.

Com relação ao Game Design, assim como projetos de design provenientes de outras áreas, não existe uma forma única e correta de se iniciar o planejamento do que vem a ser um jogo eletrônico. Cada estrutura pode corresponder a etapas diferentes do processo de criação de um jogo, e esta pesquisa tem como objetivo encontrar a estrutura de design em que seja o mais conveniente possível integrar os conceitos de retórica a serem pesquisados, servindo como base para a estrutura a ser elaborada.

Schuytema (2008) apresenta um sumário do que um game design deve ter e faz parte do documento de design do jogo eletrônico (que inclui também aspectos mercadológicos e técnicos). Esse checklist leva em conta aspectos específicos na construção de um jogo eletrônico, divididos em várias áreas:

- a) Visão geral essencial: Breve visão geral do jogo, para que a pessoa se familiarize rapidamente com a ideia do jogo.

- b) Contexto do game: Contexto do mundo que rodeia o jogo, sendo que todo jogo possui um contexto para compreender o que acontece dentro dele, mesmo que seja um contexto simples, o que inclui a história do mundo de jogo, seus personagens, etc.
- c) Objetos essenciais do game: Descrição dos objetos que aparecem no jogo e que podem ser manipulados pelo jogador para alterar a experiência do jogo. Essa seção inclui “objetos” como personagens (no sentido interativo, não no de contexto como na seção anterior), armas, estruturas e objetos.
- d) Conflitos e soluções: Dependendo do gênero do jogo, essa seção possui os problemas que o jogo apresenta ao jogador, e como esses problemas podem ser solucionados (através do uso dos objetos e interações que o jogo permite).
- e) Inteligência artificial: Descrição de como os personagens (inimigos e aliados) interagem com o jogador, seus comportamentos e as reações deles de acordo com as ações do jogador.
- f) Fluxo do game: Divide o jogo em áreas de interação, indicando os caminhos possíveis a serem tomados pelo jogador para prosseguir no jogo de acordo com o contexto. Devido as possibilidades que um jogo eletrônico oferece, essa pode ser uma das seções mais longas do documento.
- g) Controles: Comandos e controles que o jogador pode executar, incluindo diferentes formas de mapear os botões que permitem as ações do jogo.
- h) Variações de jogo: Os vários modos de jogar o jogo (caso ele possua mais de um modo), e isso inclui modos de um jogador, para vários jogadores, ou qualquer variação em que as regras do jogo são alteradas.

- i) Definições: Glossário de termos para facilitar o entendimento do documento caso ele utilize termos difíceis de serem compreendidos.
- j) Referências: Materiais de referência (imagens, músicas, filmes, outros jogos, etc.) que podem ajudar a captar o clima e a ideia que o jogo tenta transmitir.

Essa estrutura mais técnica do game design pode funcionar bem para a construção do jogo, porém, ela aborda elementos demasiadamente específicos (como personagens, objetos, inteligência artificial) para o objetivo da pesquisa (integrar conceitos de retórica em uma estrutura de game design). Embora essa estrutura ainda possua seções mais gerais como conflitos, objetivos e controles, ela possui certos elementos que não se encontram em qualquer tipo de jogo, sendo necessário verificar uma estrutura mais geral.

A segunda estrutura de game design estudada nesta pesquisa é de Rouse (2001), que define três abordagens diferentes para iniciar o desenvolvimento:

Começando pelo *Gameplay* – O *gameplay*, isto é, o conjunto de possibilidades e regras que define o que o jogador é capaz de fazer dentro de um jogo eletrônico, geralmente é a forma mais comum de se iniciar o desenvolvimento de um jogo. Tentar associar a sua criação a um gênero já existente torna o processo de criação mais fácil, pois dá ao designer uma base de idéias já estabelecida, permitindo que ele estruture a sua idéia em cima dessa base, procurando diferenciá-la do resto, afim de criar um jogo que possua uma identidade própria. Mesmo que o designer desenvolva um sistema de jogo novo, ele ainda deve ter em conta que as mecânicas criadas são afetadas pelas limitações da tecnologia disponível, de acordo com o tipo de representação que o jogo pede. A mecânica e a tecnologia também define o tipo de narrativa que o jogo é capaz de apresentar (ou muitas vezes a ausência de uma).

Começando pela tecnologia – na indústria de jogos eletrônicos (ou até mesmo utilizando elementos e “peças” de jogos já estabelecidos), é relativamente comum iniciar o desenvolvimento de um jogo através de uma tecnologia já estabelecida. A

partir do que já foi produzido anteriormente, o designer adapta as capacidades e as vantagens das ferramentas utilizadas para produzir um jogo, para então, desenvolver um novo jogo que, embora possa reaproveitar elementos de outras tecnologias, ainda consiga manter uma identidade própria. Isso é observável em jogos de tabuleiro em que as peças podem ser utilizadas em diferentes contextos com um sistema de regras diferente, ou então em jogos eletrônicos que utilizam os mesmos sistemas de representação 2D ou 3D de jogos já existentes, com formas de renderização², sistemas de física³ e utilização de câmeras semelhantes. A narrativa também deve ser coerente com as capacidades de representação da tecnologia, levando em conta as suas limitações e capacidades.

Começando pela história – É uma alternativa para o designer que inicia o processo de desenvolvimento querendo relatar experiências de um mundo, histórias de personagens específicos ou mensagens que necessitam da narrativa como suporte. Como muitos jogos não possuem nenhum tipo de história, é a forma menos comum de se iniciar o design de um jogo. Ao se planejar a narrativa de um jogo, o designer geralmente estrutura essa narrativa em torno de mecânicas interativas que sejam apropriadas ao contexto da narrativa. Por exemplo, se a narrativa envolve personagens em situações de ação, que necessitem de habilidade física, um jogo de ação seria o mais indicado, enquanto que um jogo focado nos diálogos e nas interações pessoais entre os personagens funcionaria melhor como um RPG. Iniciar o desenvolvimento de um jogo pela história também envolve a consideração da tecnologia a ser utilizada, como por exemplo, um jogo eletrônico com diálogos necessitaria de um sistema de conversação.

Rouse (2001), portanto, define a estrutura que delinea os jogos em Gameplay, Tecnologia e História.

² Renderização: Processamento digital de imagens para obter um produto final em 2D ou 3D, seja controlável ou não.

³ Jogos que utilizam representações iguais ou semelhantes do mundo real utilizam sistemas matemáticos que imitam as leis da física para que os objetos inseridos nesse mundo tenham um comportamento coerente.

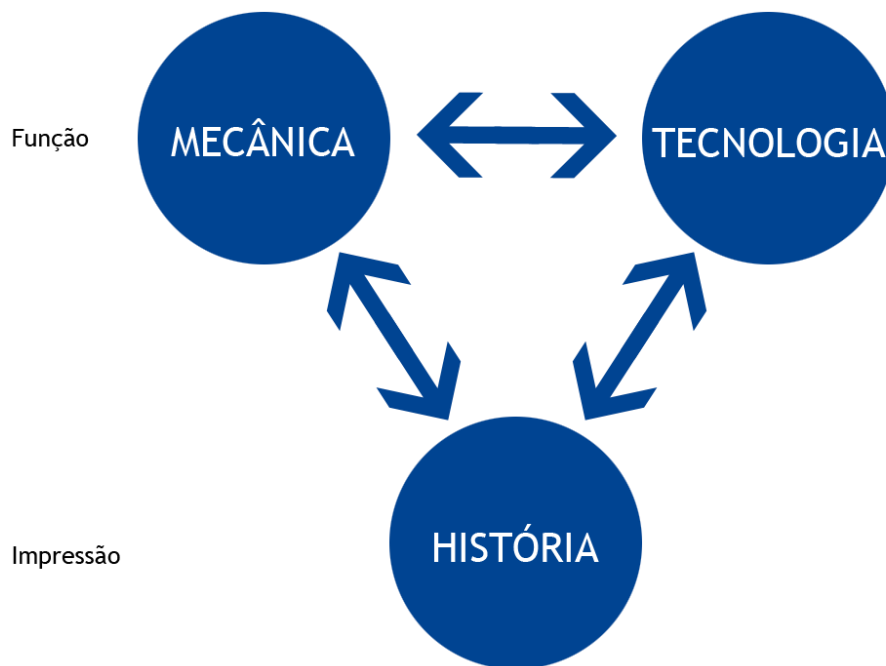


Figura 2.2 - Elementos que regem o início de um design de jogo

A estrutura de Rouse (2001), embora seja mais geral, deixa de levar em conta muitos aspectos da criação de um jogo eletrônico, como o aspecto audiovisual e as possibilidades de interação entre o jogador e o jogo, decidindo utilizar o elemento “história” na estrutura, mesmo que vários jogos não possuam uma história. Os elementos que essa estrutura apresenta também correm o risco de serem vagos demais para integrar uma mensagem de forma coerente, sendo necessário verificar uma estrutura mais detalhada e abrangente.

A terceira estrutura de game design estudada nesta pesquisa é também a escolhida para servir de base para a continuação da pesquisa. Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2004) definiram um processo de operacionalização chamado de MDA como uma metodologia formal para compreender o processo de design de um jogo eletrônico, detalhando os elementos que o compõem e as suas relações causais.

Considerando que todo sistema dotado de função é desenvolvido a partir de uma metodologia, jogos eletrônicos são um sistema multi-facetado, e portanto, uma metodologia que guie o processo criativo e estrutural desse sistema possui um grande benefício. Analisando o resultado final torna possível refinar a forma com que os

elementos do sistema são implementados, assim como analisar a implementação torna possível refinar o resultado final. Essa estrutura é mais importante ainda para controlar o comportamento de um jogo eletrônico, em que essa interação entre os seus elementos gera resultados dinâmicos, e muitas vezes imprevisíveis.

O processo chamado de MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics, ou Mecânica, Dinâmica e Estética) analisa a forma com que os jogos são concebidos pelos seus desenvolvedores e consumidos pelo público em um sistema que funciona em ambas as direções (figura 2.3).



Figura 2.3 - Produção e consumo de sistemas de jogo. Reproduzido de Hunick, LeBlanc e Zubek (2004)

O processo então desconstrói os elementos que compõem os jogos...



Figura 2.4 - Elementos de composição de jogos. Reproduzido de Hunick, LeBlanc e Zubek (2004)

...e estabelece seus equivalentes do ponto de vista do design:



Figura 2.5 - Equivalentes do ponto de vista do design. Reproduzido de Hunick, LeBlanc e Zubek (2004)

A Mecânica se refere aos componentes do jogo (sistemas de regra, funcionamento e objetivos) no nível de dados e algoritmos.

Dinâmica descreve o comportamento em tempo real das mecânicas agindo de acordo com as interações do jogador e o feedback de resposta do sistema.

Estética é o elemento que desencadeia respostas emocionais, quando o jogador interage com o jogo. É caracterizado pelos aspectos mais sensoriais e abstratos da experiência.

É fundamental levar em consideração para esta metodologia de que jogos eletrônicos funcionam melhor como sistemas do que mídia. O importante do conteúdo do jogo está em seu comportamento e a forma como ele e o jogador interagem entre si, não apenas a mídia que é reproduzida para o jogador, de forma independente. Ao desenvolver jogos eletrônicos, é importante considerar tanto a perspectiva do designer como do jogador, pois pequenas mudanças em um elemento geram reações de mudança em todos os outros.

Cada componente do processo é vista como um elemento do jogo, separados mas interligados. Pela perspectiva do designer, as Mecânicas dão fundamento ao sistema de Dinâmicas do jogo, o que leva a experiências de Estética específicas. Na perspectiva do jogador, a Estética passa a primeira impressão, visível através de dinâmicas a que o jogador é exposto, o que o leva a ter contato com a Mecânica que irá controlar.

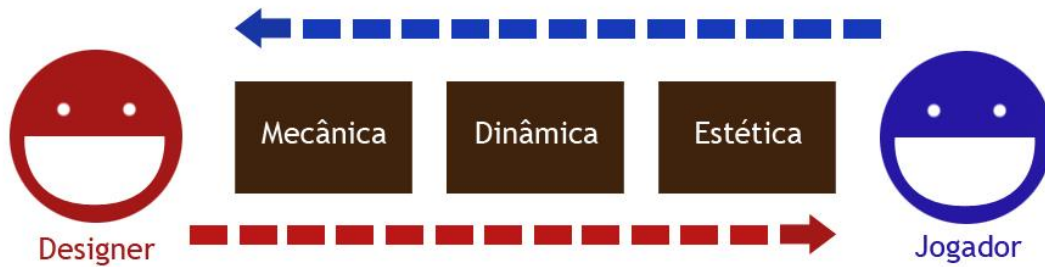


Figura 2.6 - Perspectivas do designer e do jogador no processo. Reproduzido de Hunick, LeBlanc e Zubek (2004)

Ao analisar o processo de desenvolvimento, é necessário compreender como cada elemento funciona.

Conceitos de Estética

Falar sobre o que torna um jogo eletrônico divertido é uma tarefa difícil, devido à natureza subjetiva do que cada pessoa considera divertido. Ao descrever a Estética de um jogo, Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2004) estabelecem que o objetivo é fugir de conceitos como “diversão” e “jogabilidade” para uma taxonomia mais direta e voltada para as experiências e comportamentos que o jogo desencadeia:

- 1) Sensação: Experiências que envolvem o uso dos sentidos, como por exemplo, ouvir uma bela música, apreciar uma imagem artística, ou sentir a textura de uma peça de um jogo de tabuleiro.
- 2) Fantasia: Experiência de imergir em um mundo imaginário, para viver o que não seria possível viver no mundo real.
- 3) Narrativa: Não refere-se necessariamente a narração de uma história linear, mas um desdobramento de acontecimento que evoquem uma sensação dramática, não importa como ela aconteça.
- 4) Desafio: Uma das experiências mais comuns de um jogo, já que, cada jogo tem como um de seus principais pontos, um problema a ser resolvido.
- 5) Companheirismo: A experiência que se forma em torno do sentimento de amizade e comunidade que se forma entre os jogadores de um mesmo jogo.

- 6) Descoberta: É o senso de descobrir algo novo, seja um local dentro do mundo de jogo, um conceito, uma forma nova de se jogar ou de encarar o jogo.
- 7) Expressão: É o prazer de se expressar e “deixar a sua marca” no mundo do jogo. A possibilidade de customizar e construir certos elementos de jogo (como personagens, cidades ou itens) é um grande prazer para muitos jogadores.
- 8) Submissão: É a experiência de se deixar envolver. A maioria dos jogos lida com essa sensação, porém, alguns jogos tornam essa experiência mais intensa, o jogador imerge de forma natural, deixando o mundo real para trás, para focar apenas no jogo.

Considerando a possibilidade de desenvolver jogos a partir de qualquer experiência possível, utiliza-se o vocabulário da Estética para definir modelos de como o jogo poderá ser jogado. Esses modelos auxiliam na forma como a Dinâmica e a Mecânica do jogo é estruturada.

Conceitos de Dinâmica

A Dinâmica de um jogo serve para criar experiências consideradas Estéticas. Alguns exemplos:

- O desafio é criado por conceitos como a pressão de uma tarefa que precisa ser realizada em um tempo rápido.
- O senso de comunidade pode ser incentivado pelo compartilhamento de informações entre os membros de um jogo ou criar condições de vitória que dependem do trabalho em grupo.
- A expressão existe nas Dinâmicas que encorajam o jogador a deixar sua marca no sistema de jogo: sistemas de compra, construção ou aquisição de itens do jogo, para que o mundo de jogo ser alterado de acordo com as ações do jogador.
- Tensão narrativa é criada por dinâmicas que elaboram uma tensão crescente, uma liberação e uma resolução na narrativa.

Através do *feedback* entre o sistema e o jogador, é possível determinar os estados e mudanças que a interação causa na forma como o jogo é jogado.

Conceitos de Mecânica

A Mecânica refere-se as várias ações e mecanismos de controle que o jogador é capaz de realizar dentro do contexto do jogo. Junto do conteúdo interativo do jogo (objetos, personagens, cenários), as mecânicas dão o suporte para que hajam a Dinâmica. Por exemplo, jogos de carta permitem mecânicas como “apostar”, “embaralhar”, e a partir dessas mecânicas, dinâmicas de interação, como “blefe” acabam surgindo. Ajustar a Mecânica de um jogo permite que sua Dinâmica seja aperfeiçoada, e com isso, a experiência Estética é beneficiada.

Em conclusão, o processo MDA suporta um formato iterativo de game design e aperfeiçoamento, capacitando que seus desenvolvedores consigam prever como as mudanças de um elemento podem alterar cada aspecto do processo e os resultados que isso causa no sistema final.

2.2.1 O papel da imersão no funcionamento de um jogo eletrônico

Embora não seja um fator de destaque nesta pesquisa, a imersão é um componente importante para que o jogador seja capaz de jogar um jogo eletrônico corretamente, e assim, compreender o que quer que o jogo esteja tentando transmitir a ele, fato este que é abordado no Capítulo VI mais a frente, na forma de perguntas do questionário.

Uma das características imperativas para a transmissão de qualquer tipo de conteúdo, é envolver o receptor da mensagem no contexto do que está sendo mostrado. Atividades realizadas de forma eficiente possuem a “imersão” como fator essencial para um bom aproveitamento. A palavra remete ao ato de mergulhar dentro da água, e o contexto da palavra remete a sensação de entrar em uma espécie de realidade diferente, em que é necessário uma adaptação das ações e limitações possíveis dentro dessa nova realidade. Portanto, o termo imersão implica em aprender a nadar, a participar desse novo ambiente (Murray, 1997).

No âmbito dos jogos eletrônicos, o jogador é inserido em uma nova realidade, e com possibilidades interativas, o que permite uma imersão ativa por parte do jogador. O ato de jogar se define na imersão dessa nova realidade e das possibilidades dela, que devem ser percebidas e aprendidas, para que o jogador “sobreviva”. O sistema de um jogo possui regras próprias, e quando o jogador entra em contato com esse sistema pela primeira vez, ocorre inicialmente uma curva de aprendizado para que ele consiga agir de acordo com as expectativas e os objetivos desse universo. O jogador em si já carrega um repertório próprio de convenções e comportamentos, aprendidos no “mundo real”. Dessa forma, ele espera que seu repertório seja compatível com as convenções do sistema de jogo que ele está interagindo. Nos pontos em que essas convenções diferem da realidade, o jogador deve se comprometer a aprender as novas regras para atuar de forma eficiente (Leite, 2004).

McMahan (2003) afirma que o senso de imersão é independente do nível dos gráficos, do realismo e do tamanho da tela utilizada para um jogo eletrônico, e que, embora isso seja correlacionado com um aumento no senso de imersão, é possível manifestá-lo mesmo em jogos bidimensionais em uma pequena tela. Dito isso, ele divide os possíveis sentidos de imersão em dois aspectos:

Imersão perceptual – desconexão física do jogador do mundo. O jogador torna-se alheio a estímulos do ambiente externo para focar apenas nas possibilidades que o jogo lhe oferece. Geralmente isso se dá através de periféricos, como óculos de realidade virtual, uso de sensores corporais, volantes, etc., embora seja possível também conseguir esses mesmos efeitos apenas com um controle ou um teclado e mouse. A imersão perceptual reside no fato de que, o usuário pode se tornar tão integrado à resolução de problemas e as possibilidades do jogo, que ele entra em um estado de completa motivação, direcionada para a atividade realizada. Esse estado foi teorizado por Csíkszentmihályi (1990) como “estado de Fluxo”, em que o usuário perde a noção de auto-presença e se integra à atividade realizada, sentindo um auto nível de controle e satisfação ao fazê-lo.

Imersão psicológica – advém da forma com que o jogo é capaz de absorver psicologicamente o jogador em seu mundo. McMahan (2003) afirma que o uso de

agente sociais dentro de um jogo (como personagens controlados por inteligência artificial ou até mesmo interfaces de texto que interajam com o usuário) são capazes de elevar o senso de imersão do jogador. Esses agentes sociais podem agir de forma pré-programada e previsível, assim como seguir por diferentes linhas de raciocínio, dependendo das ações do jogador. Ambas as ações são vistas com naturalidade pelo jogador, que interage com o sistema de jogo como se este realmente possuísse consciência. Nesse ponto, os desenvolvedores do jogo, embora tenham criado os comportamentos possíveis para os agentes sociais, não fazem parte da consideração do jogador, pois este está integrado ao mundo de jogo, atuando como parte dele. Embora o jogador tenha uma noção inconsciente de que está apenas jogando um jogo, essa absorção psicológica, essa “submissão ativa”, chamada por Xavier (2010) de negação da descrença (ou “*suspension of disbelief*”, no termo original em inglês) é um preceito básico para que o jogador seja capaz de participar eficientemente do jogo.

Considerando a existência de formas físicas e psicológicas de imersão, é possível traçar um paralelo com os elementos da mecânica e da estética, respectivamente, que já abordados anteriormente na pesquisa. No entanto, uma junção completa possivelmente não seja correta, já que muitos aspectos mecânicos de um jogo podem afetar mais o psicológico do que o físico, e vice-versa. Isso demonstra um comportamento dos elementos de imersão que pode ser trabalhado de forma separada, por terem leituras próprias, assim como pode ser trabalhado de forma conjunta, por atuarem numa interação constante entre si.

Através da conexão do conceito de “imersão” com o “game design”, pode-se notar como a imersão é um componente importante para o uso eficiente da retórica dentro do modelo de game design, portanto, é importante notar sinais de como a imersão pode ou não aumentar.

2.3 Classificação de jogos eletrônicos

Após uma definição formal sobre o processo de design de um jogo eletrônico, é relevante ao pesquisador compreender alguns dos gêneros de jogos eletrônicos que foram criados ao longo do período de existência da mídia, de forma que o processo de

design seja observável em jogos reais. A classificação de gêneros para jogos eletrônicos iniciou nos anos 80, época em que o custo de produção de jogos eletrônicos estava se tornando alto. Empresas que não queriam arriscar perder dinheiro produzindo um jogo que não seria comprado, acabaram focando em gêneros de jogos que o público já estava familiarizado, e esse exemplo foi seguido pelas lojas, que categorizavam suas prateleiras de jogos de acordo com o seu gênero (ADAMS, 2009).

2.3.1 Classificação por gênero de jogo

Para serem classificados, “no mundo dos games, narrativas e enredo ficam em segundo plano, pois há um elemento ainda mais forte que os define: a interatividade” (BOBANY, 2008). Existem outros tipos de classificação, segundo Sato e Cardoso (2008), que propõem uma divisão com base no quesito “mecânica de jogo”, considerando-se “as seguintes variáveis: características dos desafios (para o jogador realizar a ação), liberdade (variedade de escolhas ao longo do jogo para se realizar os objetivos), jogabilidade, e a relação ação-reação entre jogo e jogador”. Este trabalho, por fim, optou em parte pela classificação realizada por Bobany (2008), por determinar gêneros facilmente reconhecíveis e incluir sub-gêneros existentes, de forma a não fragmentar a classificação. Devido a data da formulação dessas definições, certas categorias de jogos eletrônicos foram sendo adicionadas ou alteradas, então é pertinente considerá-las onde for necessário:

- **Quebra-cabeças (neste trabalho são chamados de “Puzzles”):** são jogos baseados na resolução de problemas e na velocidade em que são resolvidos, dotados de um sistema de pontos ou não. Geralmente não possuem narrativa, embora isso não altere a sua mecânica. A sequência de ações que o jogador executa é puramente ludológica, e raramente acarretam consequências em alguma narrativa. Os jogos de música, em que a mecânica de jogo se baseia principalmente na interação do jogador com o ritmo ou a melodia de uma música, também podem também ser encaixados dentro do gênero puzzle (GAMESPOT, 2005). Os jogos apresentados abaixo são *Bejeweled* (POPCAP GAMES, 2001) e *Guitar Hero* (ACTIVISION, 2005). *Bejeweled* se baseia na formação de padrões de formas e cores para o ganho de pontos (figura 2.7), enquanto que *Guitar Hero* utiliza o ritmo de uma música para que o jogador pressione

os botões de acordo com a ordem e a velocidade corretas, simulando o uso de uma guitarra (figura 2.8).



Figura 2.7 - Em *Bejeweled*, o jogador deve enfileirar três ou mais peças da mesma cor para ganhar pontos



Figura 2.8 - Para ganhar pontos em *Guitar Hero*, é necessário apertar os botões de acordo com a música e conforme aparecem na tela

- **Esportes:** Costumam ser caracterizados como transições de esportes do mundo real para a mídia eletrônica. São utilizadas personagens do mundo real, no caso atletas, e a narrativa se baseia normalmente em campeonatos e partidas, mas há exceções ou leves alterações na forma como são apresentados, de acordo com a sua

estética e abordagem. Dependendo da forma como a mecânica é planejada, podem ser encaixados no gênero de “simulação”, por apresentarem uma transposição de uma atividade real para os jogos eletrônicos. São ludológicos (categoria Ludus) e em grande parte contam com regras fixas e rigidamente seguidas. Os jogos apresentados abaixo são *Pro Evolution Soccer 2012* (KONAMI, 2011) e *Tony Hawk’s Pro Skater 2* (ACTIVISION, 2000). Ambos os jogos recriam os sistemas de dois esportes conhecidos na vida real (futebol e skateboarding), porém, enquanto que o primeiro (figura 2.9) consegue ser encaixado como Simulação, o segundo (figura 2.10) possui um sistema que foge do funcionamento real do esporte.



Figura 2.9 – *Pro Evolution Soccer 2012*, em que os objetivos do jogo recriam partidas de futebol



Figura 2.10 – *Tony Hawk's Pro Skater 2*, em que o jogador deve acumular pontos, através de manobras em vários cenários diferentes

- **Plataforma:** são jogos eletrônicos, em que os ambientes interativos são representados através de um plano cortado de forma lateral, dando um aspecto bidimensional e permitindo a navegação apenas entre um “andar” ou “andares” maiores, dando a noção de plataformas. Com o surgimento de jogos 3D, o gênero já havia sido assimilado pelo público, de forma que, mesmo com a possibilidade de mecânicas mais sofisticadas além do esquema de pular em plataformas, o gênero continuou sendo reproduzido em três dimensões. Os jogos apresentados abaixo são *Braid* (MICROSOFT GAME STUDIOS, 2008) e *Ratchet and Clank: All 4 One* (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 2011). Enquanto que *Braid* se mantém nas convenções clássicas dos jogos de plataforma bidimensionais (figura 2.11), *Ratchet and Clank* introduz esse sistema em ambientes 3D, além de incorporar aspectos de outros gêneros, comentados mais abaixo (figura 2.12).



Figura 2.11 - *Braid* se mantém como jogo 2D, apesar de incorporar mecânicas inovadoras, como controle do tempo



Figura 2.12 - *Ratchet and Clank: All 4 One* se passa em cenários 3D e permite controle do ângulo de visão

-**Luta:** São jogos baseados em combates, derivados de artes marciais ou não, são divididos em duas subcategorias.

- **Pancadaria:** Possuem elementos de jogos de plataforma, sendo perceptível esse elo de transição entre os gêneros, devido a utilização de conceitos de mecânica de ambos os gêneros, como conflitos e cenários divididos em “fases”, combates contra grupos de inimigos, e no final de cada fase, o embate contra um conceito presente em muitos jogos mais antigos, chamado “chefe de fase”, que consiste em um adversário de maior dificuldade, tamanho ou importância narrativa, que deve ser derrotado para o progresso do jogo. Embora o gênero tenha feito mais sucesso na época dos jogos 2D, o exemplo abaixo, *Bayonetta* (SEGA, 2010) demonstra que ele ainda persiste.



Figura 2.13 - Em Bayonetta, o jogador transcorre vários segmentos com inimigos para progredir na narrativa

- **Duelo:** são jogos onde o jogador pode enfrentar o outro num combate onde se disputa qual jogador tem maior maestria ao controlar determinado personagem. Embora apresentem narrativa, ela não costuma interferir na mecânica do jogo, influenciando mais a sua estética. Caso haja mais de um jogador, o contexto em que ele é jogado (Ludus ou Paidia) pode variar de acordo com a intenção dos jogadores envolvidos. O exemplo abaixo é de *Street Fighter IV* (CAPCOM, 2009).



Figura 2.14 - Street Fighter IV, em que os personagens duelam em cenários de movimentação 2D

- **Ação:** São jogos de aspecto genérico, onde se encontra uma combinação de elementos e mecânicas utilizadas em outros gêneros, como luta, RPG, plataforma, puzzle e esporte, tornando-se um sistema híbrido. É o gênero de jogo que mais costuma equilibrar os elementos da narrativa e mecânica, devido a extensa utilização de conceitos de narrativa cinematográfica facilmente aplicáveis às mecânicas do gênero. O exemplo abaixo é *Grand Theft Auto IV* (ROCKSTAR, 2008), uma das séries de maior sucesso dos últimos anos.



Figura 2.15 – Embora possua uma narrativa, em Grand Theft Auto IV, o jogador tem liberdade para agir como quiser na extensa cidade do jogo

- **RPG (Role-Playing Game):** Basicamente são jogos em que a principal mecânica baseia-se na evolução do personagem controlado, com o aumento de características e aquisição de novas habilidades, através do treino e da utilização correta das regras.

Outro aspecto marcante no gênero é a ênfase em uma narrativa, com a interpretação de papéis, e pontos na narrativa em que o jogador é capaz de alterar o curso da história sendo jogada. O gênero surgiu nos EUA, como um sistema de regras jogado apenas com lápis e papel, chamado Dungeons and Dragons, porém, a variante eletrônica do gênero se difundiu de maneira um pouco diferente na indústria de jogos eletrônicos ocidental e oriental:

- RPGs orientais: costumam enfatizar o aspecto narrativo e dramático do jogo, orientando o jogador no roteiro e permitindo que ele desenvolva as suas habilidades estabelecidas dentro do sistema de regras do jogo, porém, nem sempre permitindo a interação na narrativa, tornando-a basicamente um filme ou livro com aspectos interativos, sendo o gênero mais associado aos aspectos narratológicos de um jogo eletrônico. Abaixo, Final Fantasy XIII (SQUARE-ENIX, 2010), uma das séries mais conhecidas do gênero, principalmente por suas narrativas e personagens.



Figura 2.16 - Em Final Fantasy XIII, a narrativa é seu aspecto mais proeminente

- RPGs ocidentais: costumam permitir, segundo o molde dos RPGs clássicos de papel e lápis, uma maior liberdade de escolha para o jogador, que pode criar seu personagem, seu nome, suas escolhas e suas ações no jogo inteiro. Geralmente há uma narrativa central que une o contexto e os objetivos do jogo, porém, a forma com que se realiza o trajeto e se chega ao final é de

escolha do jogador, sendo considerado uma variante muito mais dependente da ludologia do que os RPGs japoneses. O exemplo abaixo, Elder Scrolls V: Skyrim (BETHESDA, 2011), se baseia mais na liberdade do jogador escolher o destino da história do seu avatar, ao invés de ser guiado por escolhas pré-feitas.



Figura 2.17 - Elder Scrolls V: Skyrim permite que o jogador escolha todos os atributos e caminhos do seu personagem

Nos últimos anos, esse contraste de diferenças entre os métodos ocidental e oriental de se desenvolver o gênero tem diminuído, devido a diminuição do mercado de jogos japonês e a crescente uniformização de gêneros e mecânicas. Dark Souls (NAMCO BANDAI, 2011), por exemplo, é um RPG que segue as convenções dos ditos RPGs ocidentais, porém, foi desenvolvido no Japão (figura 2.18).



Figura 2.18 -Dark Souls foca mais no aspecto de exploração e evolução do personagem

- **Ação-RPG:** É uma mistura de outros dois gêneros, mas por ter um mercado forte ganha a característica de gênero próprio. Sua maior diferença para jogos de RPGs é o fato de não possuírem sistemas baseados em turnos (uma característica herdada dos RPGs antigos de lápis e papel, em que cada jogador tinha seu turno próprio para agir), mas sim em tempo real ou sistemas que emulem essa característica. Com a convergência de mecânicas, este gênero tende a se confundir cada vez mais com o gênero “Ação”. Abaixo, Mass Effect 2 (ELECTRONIC ARTS, 2010), em que o jogo se utiliza dos sistemas de evolução de personagem, mas suas batalhas não são em turnos.



Figura 2.19 - Diferente de outros RPGs, Mass Effect 2 concentra-se mais na agilidade do jogador durante as batalhas

- **MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Jogos Online Massivos para Múltiplos Jogadores):** São jogos eletrônicos derivados dos RPGs clássicos, contando com o aspecto online, como uma forma de reunir uma grande quantidade de jogadores de várias partes em um mesmo sistema. As mecânicas são uma mistura dos conceitos de RPGs ocidentais com orientais, permitindo ao jogador liberdade com as suas escolhas e ações durante o jogo, porém, ainda possuindo uma narrativa geral. O fato de haver outros jogadores humanos permite a existência de dois modos principais de jogo para o gênero:

-PVP (*Player Versus Player* ou jogador contra jogador): Jogos onde há duelos ou guerras entre os jogadores e os grupos que eles formam entre si.

- PVE (*Player Versus Environment* ou jogador contra o ambiente): Nesse modo, o personagem busca desafios dado pelo mundo de jogo, onde ele pode resolver objetivos, evoluir seu personagem, conhecer outros jogadores e seguir a narrativa de fundo.

Dos MMORPGs, o mais conhecido é World of Warcraft (BLIZZARD, 2004) (figura 2.20), tendo alcançado a marca de 10 milhões de assinantes, sendo assim, o MMORPG mais popular do mundo (GLENDAY, 2009).



Figura 2.20 - World of Warcraft permite tanto PVP quanto PVE

- FPS (*First-person Shooter* ou “atirador em primeira pessoa”): A característica mais marcante desse gênero é a interface, constituída de uma câmera que representa a própria visão do personagem controlado, de forma a dar a ilusão de que o jogador está vendo pelos olhos do próprio personagem que está controlando. São em sua maioria jogos em que o objetivo envolve atravessar conflitos armados e completar algum objetivo derrotando os inimigos com o armamento que o personagem possui ou pode coletar. Baseia-se em reflexos e habilidades com os controles, e suas narrativas incorporam uma abordagem emergente⁴. O exemplo abaixo é Call of Duty: Black Ops

⁴ Narrativa Emergente: Em jogos eletrônicos, são o resultado da interação do usuário com o sistema criado para o jogo. São narrativas que têm como característica não possuírem uma estrutura linear, sendo estruturada pelo jogador conforme ele joga (DUBIELA, 2007).

(ACTIVISION, 2010), o jogo eletrônico mais vendido da história, com cerca de 25 milhões de cópias (YAHOO, 2011).



Figura 2.21 - Call of Duty: Black Ops permite que o jogador controle um soldado durante a Guerra Fria

- **Simulação:** São jogos que buscam simular algum tipo de atividade do mundo real, com variáveis níveis de realismo. Atividades dentre as disponíveis incluem simulações para pilotagem de veículos terrestres ou aéreos, simulações de administração de cidades ou casas, assim como jogos de esporte, que devido ao seu realismo e profundidade técnica, também se encaixam nesse gênero. Os exemplos abaixo são: SimCity 4 (ELECTRONIC ARTS, 2003), um simulador de cidades (figura 2.22); Gran Turismo 5 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 2010), um simulador de corridas automotivas que, diferentemente de outros jogos de corrida, simula todos os aspectos da corrida, como uso de gasolina e manutenção de peças (figura 2.23);



Figura 2.22 - Como um prefeito, SimCity 4 permite ao jogador controle total de uma cidade



Figura 2.23 – Sendo uma simulação, Gran Turismo 5 almeja o máximo de realismo

- **Estratégia militar:** Possuem conceitos baseados nos antigos jogos de guerra, em que o jogador toma o controle de uma nação ou um exército e deve administrar seus recursos, desenvolver seu pessoal e defender, assim como atacar os lados inimigos. Certos jogos de estratégia também misturam conceitos de simulação, oferecendo formas complexas de manejo de recursos, finanças e administração. O exemplo abaixo é Command and Conquer: Red Alert 3 (ELECTRONIC ARTS, 2008).



Figura 2.24 - Command and Conquer: Red Alert 3 se passa em uma Segunda Guerra Mundial com um tom mais cômico do que outros jogos

2.3.2 Classificação por dimensões de jogo

Adams (2009) considera que a classificação de jogos eletrônicos é fluída. Cada vez mais os jogos que estão sendo lançados são formas híbridas dos principais gêneros, como por exemplo, RPGs que integram conceitos de jogos de luta em seus sistemas, ou jogos de ação *beat em' up*⁵, que integram sistemas de jogos de plataforma em sua mecânica. É provável que a classificação posta nessa dissertação não seja verdadeira no futuro breve, devido a constante alteração de configurações que os gêneros experimentam, acentuada pela ascensão dos jogos independentes, que permitem a criação de experiências novas com um baixo orçamento.

Como a taxonomia por gênero mostra-se em constante mudança, Adams (2009) tenta estabelecer o que ele chama de outras “dimensões” em que jogos podem ser classificados, que não dependem apenas de suas mecânicas:

Cenário – Refere-se ao pano de fundo em que o jogo se passa. É independente de seu gênero, pois pode expressar sua aparência em elementos que não façam parte da sua mecânica. Por exemplo, é possível ter um RPG e um jogo de ação que se

⁵ *Beat em' up*: Jogo em que a sua mecânica consiste no jogador controlar um personagem de um ponto A até um ponto B, derrotando vários inimigos pelo caminho.

passem no Velho Oeste. Ambos possuem o mesmo cenário, mesmo que suas mecânicas sejam completamente diferentes.

Audiência – A audiência prevista para um jogo está fora de suas mecânica, porém, pode alterar o jogo por completo. Aspectos como dificuldade e curva de aprendizado são diferentes quando se trata de jogadores casuais que jogam apenas para passar curtos períodos de ócio ou jogadores aficionados, que empenham-se em destrinchar todas as possibilidades que um jogo oferece. Adams (2009) afirma que “jogos para meninas” não é considerado um gênero, pois as mecânicas que delineiam esses tipos de jogos não são diferentes dos jogos “para meninos”, portanto, isso refere-se apenas à sua audiência, podendo a mecânica desses jogos ser composta de inúmeras configurações.

Tema – Na literatura, o tema é a mensagem ou lição que a obra tenta transmitir. Muitos jogos não possuem um tema definido, mas eles são perfeitamente capazes disso (e esta dissertação propõe-se a facilitar essa capacidade). A mensagem de um jogo pode ser exprimida pelas condições dos seus objetivos e pode ser enfatizada pelas suas mecânicas. The Sims (ELECTRONIC ARTS, 2000) (figura 2.25), um jogo que simula a vida de um indivíduo e seu dia a dia, foi criticado pelas suas noções de que bens materiais são o foco principal de felicidade na vida, embora a mensagem do jogo seja exatamente o seu oposto, uma sátira do consumismo desenfreado, explicitada pelas descrições debochadas dos objetos à venda. Isso demonstra que, embora o jogo possa ter um tema definido, a interpretação final ainda parte do jogador, o que torna difícil prever como o jogo será recebido.



Figura 2.25 - The Sims simula a vida de um ser humano, de forma irreverente

Propósito – É a razão dos desenvolvedores terem criado o jogo e o que eles esperam conseguir com isso. O propósito principal dos jogos eletrônicos vendidos no varejo é a diversão para o jogador, e o lucro para o desenvolvedor. Porém, existem vários desenvolvedores que criam jogos destinados a entreter sem esperar lucro algum (caso de alguns jogos disponíveis gratuitamente na internet). Existem também os desenvolvedores que criam jogos sem propósito algum, visando apenas o lucro, o que resulta nos chamados shovelware, jogos ou softwares derivativos, que não possuem nenhum mérito ou valor próprio. Por último, existem também os mercados de jogos de instrução, educativos, *serious games*, etc., que visam propósitos de acordo com as empresas ou organizações que os encomendam (sobre esses jogos, ver Escopo da Pesquisa, no Capítulo I). Esta dissertação visa uma estrutura que explicita mais os propósitos secundários dos jogos com fins de entretenimento, portanto, é um ponto importante a ser lembrado na pesquisa.

2.4 Pessoas que jogam jogos e seu comportamento

Um dos principais aspectos sobre o game design de um jogo eletrônico é o conhecimento sobre o público ao qual o jogo é direcionado. Embora o jogo eletrônico comercial possua como objetivo, atrair o maior número de pessoas possíveis, certos

nichos são necessários de serem estabelecidos, pois existem faixas demográficas com diferentes desejos e valores a serem atendidos.

Existem vários meios de se estabelecer faixas demográficas diferenciadas, e embora cada indivíduo tenha formas únicas de pensar, certos grupos podem ser diferenciados de acordo com sua experiência de vida e seus comportamentos. São esses dois aspectos que serão abordados para a classificação dos públicos neste trabalho.

Schell (2011) considera a faixa etária como um dos principais divisores para o tipo de conteúdo a ser abordados nos jogos eletrônicos, pois a complexidade de seus sistemas é encarada de diferentes formas de acordo com a idade, sendo dividida conforme a pessoa vai crescendo:

0-3 anos: Esse grupo possui grande interesse em brinquedos e objetos que estimulem seus sentidos, porém, a maioria dos problemas observados em jogos são complexos demais para essa faixa.

4-6 anos: Nessa idade, o interesse pelos jogos começa a se manifestar de forma mais concreta. Jogos simples, realizados mais com a ajuda dos pais do que entre si, servem como forma de desenvolvimento, pois os pais sabem flexibilizar as regras e adequá-las à criança, caso necessário.

7-9 anos: Schell (2011) chama a idade de 7 anos como a “idade da razão”, pois nessa faixa, as crianças já possuem uma autonomia maior, sendo capazes de raciocinar por conta própria, resolvendo vários dos problemas contidos em jogos. Elas também começam a ter noção de suas próprias escolhas não apenas aceitando o que é oferecido a elas.

10-13 anos: Uma faixa etária considerada recente, de acordo com profissionais de marketing, os pré-adolescentes não se encaixam no grupo das “crianças”, tampouco no dos “adolescentes”. Seu potencial intelectual sofre um aumento significativo, e conseguem pensar em certos problemas com maior profundidade. Seus interesses costumam ficar mais obsessivos, sendo esse interesse, para muitos meninos, os jogos.

13-18 anos: Conforme o indivíduo se prepara para a vida adulta, nessa idade, o seu perfil de pensamento começa a tomar forma, e os interesses masculinos e femininos sofrem uma grande diferenciação. Meninos se interessam em competir e dominar, enquanto que as meninas adquirem maior interesse por questões voltadas ao mundo real, e a comunicação com o próximo. Embora haja uma diferenciação entre os interesses de cada sexo, ambos estão interessados em novas experiências, sendo os jogos um campo fértil para o exercício de novas experiências.

18-24 anos: A primeira faixa etária considerada “adulta” marca uma mudança no comportamento das pessoas. Eles, em geral, jogam menos do que crianças, voltando-se mais para questões do mundo real, porém, essa faixa possui maior capacidade financeira e seu tempo ainda permite o consumo de experiências voltadas aos jogos, o que torna essa faixa uma das maiores consumidoras de jogos eletrônicos.

25-35 anos: O tempo livre torna-se mais escasso nessa faixa. A maioria dos indivíduos voltam-se ao objetivo de formação de uma família, e suas responsabilidades dentro da vida adulta crescem, o que torna essa faixa etária uma consumidora casual de jogos, ou seja, jogam apenas como uma diversão ocasional. Entretanto, indivíduos que ainda possuem o jogo como seu hobby principal são um público-alvo de grande importância para a indústria, pois conhecem melhor o mercado e influenciam as decisões de compra de outros indivíduos dessa faixa etária.

35-50 anos: Com o amadurecimento da família, os jogadores dessa faixa etária ainda são, em sua maioria, jogadores casuais. Seu ponto principal de escolhas em jogos são opções que envolvam toda a família, tendo poder de compra também sobre jogos mais caros.

50+ anos: Chegando ao ponto em que os filhos desses indivíduos já são também adultos, essa faixa etária possui tempo de sobra. Alguns jogadores voltam a desfrutar do tipo de jogos que gostavam quando eram mais jovens, enquanto que outros voltam-se à novas experiências, guiados principalmente pelo desejo de socializarem entre si.

As várias faixas etárias marcam os diferentes sistemas de jogos que seus consumidores compram, porém, todos os jogos voltam-se a experiência lúdica que tiveram na infância, então ao projetar um jogo para certa faixa etária, é importante ter em mente os desejos lúdicos que esses indivíduos manifestavam em suas infâncias, pois sendo jogos eletrônicos comerciais, esse elemento lúdico ainda é o ponto que guia o sistema inteiro (SCHELL, 2011).

Após o uso da faixa etária como um dos pontos de definição do público-alvo, considera-se também o perfil de comportamento que os jogadores podem assumir. Bartle (1996) definiu os jogadores em quatro grupos, de acordo com suas preferências no método de jogar:

- 1) Realizadores** - Seu interesse principal é realizar os objetivos que o jogo oferece. Isso geralmente envolve o ato de colecionar objetos de jogo, completar as etapas de progresso com um desempenho perfeito e concluir todas as possibilidades que o jogo tem a oferecer, no sentido de que o jogo não ofereça mais desafios ao término dele.
- 2) Exploradores** - Interessam-se em explorar e conhecer o máximo possível do que o mundo de jogo oferece, o que leva o jogador a explorar todos os cantos desse mundo, experimentar o que seus itens e suas mecânicas são capazes, assim como testar diferentes formas de se utilizar as regras do jogo.
- 3) Socializadores** - Seu interesse está no relacionamento que o jogador pode construir com o mundo, outros jogadores e outros personagens que habitam nele. Seu comportamento segue o “papel” que lhe é dado no início do jogo, e o jogador segue o contexto correto das situações, de forma a fazer parte do mundo de jogo.
- 4) Matadores** - Seu interesse é se impor perante outros jogadores ou o mundo de jogo. Esse comportamento é realizado através da aquisição de itens ou o uso correto das regras de jogo que permitam que o jogo exerça seu poder acima dos jogadores e do mundo de jogo, e embora o nome dado à categoria indique que os jogadores agem principalmente “matando”, é também considerado o ato de se impor até mesmo no contexto de auxiliar outro jogador.

Através dessa definição, Bartle (1996) esquematiza um gráfico que cobre dois espectros relacionados ao comportamento em um jogo e o mundo de jogo:

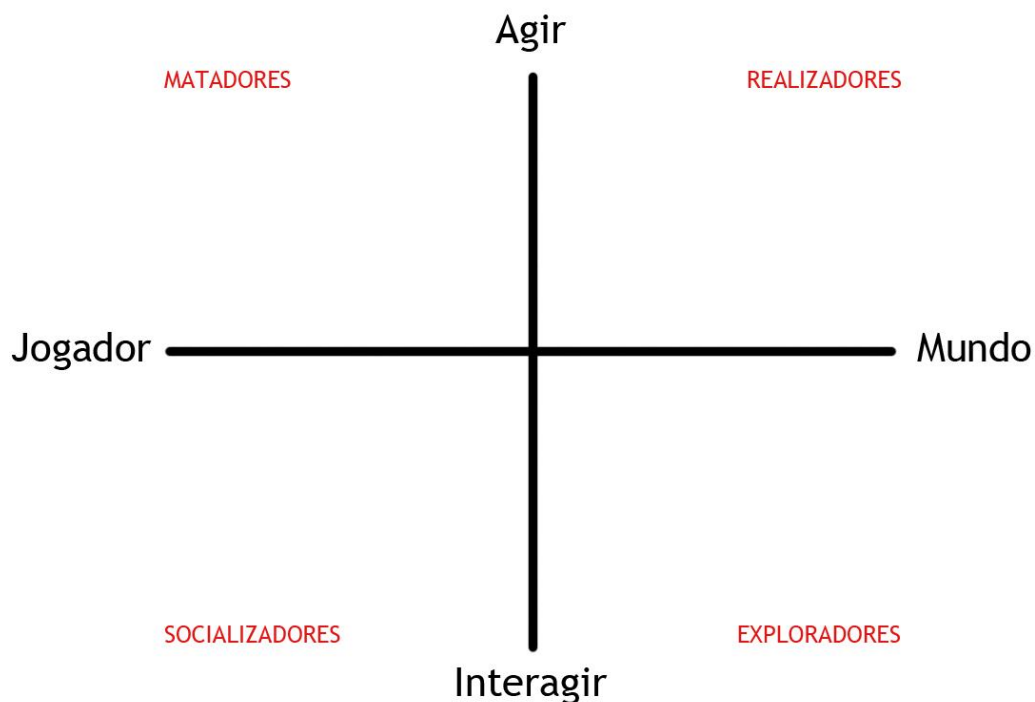


Figura 2.26 - Espectros de comportamento com relação ao jogo

Realizadores têm interesse em agir sobre o mundo. Exploradores querem interagir com o mundo. Socializadores estão interessados em interagir com os jogadores e Matadores querem agir sobre os jogadores.

As classificações utilizadas neste trabalho (definindo faixa etária e perfil de comportamento) embora forneçam uma perspectiva sobre o tipo de pessoa que joga jogos eletrônicos, não são classificações absolutas e servem mais para um enquadramento mais adequado do público-alvo. Muitos aspectos envolvendo tendências, além de gostos masculinos e femininos foram omitidos, de forma a não prolongar em excesso a classificação do público, já que o objetivo da pesquisa é centrada no processo de design, não nos gostos e tendências de mercado.

2.5 Síntese do capítulo

Neste capítulo, foram pesquisadas as acepções que dão a entender o significado de um jogo. Entendendo o que pode ou não ser considerado um jogo, foi escolhido a estrutura de design “MDA” para o design de jogos eletrônicos comerciais. Esse foi o único processo de design de jogos eletrônicos escolhido, devido à sua metodologia simples e fácil de ser seguida, o que torna a aplicação dos conceitos de retórica um processo mais ágil. O fato dessa estrutura não voltar-se para elementos de gêneros específicos de jogos foi outro ponto de vantagem em sua escolha. Foram pesquisados também os principais gêneros de jogos eletrônicos conhecidos no mercado, para que haja uma familiaridade com a base de funcionamento de cada gênero e seja mais fácil hipotetizar quais elementos do processo de design cada um utiliza. Para que a análise dos jogos mais a frente não se torne muito rígida com relação aos gêneros descritos, foram pesquisados também outros termos que descrevem o que se deve considerar ao iniciar o processo de desenvolvimento. Concluindo o capítulo, pesquisou-se sobre as faixas etárias e os comportamentos dos jogadores, para definir melhor o perfil dos indivíduos que jogam. Em suma, o capítulo ofereceu três pontos pesquisados:

- O que podem ser considerados jogos;
- Como os jogos eletrônicos podem ser feitos e classificados;
- Quem joga esses jogos eletrônicos;

CAPÍTULO III

3.0 Retórica

Este capítulo tem como objetivo pesquisar sobre o uso da retórica, suas técnicas e com quais fins ela pode ser utilizada. Ao compreender o que é a retórica clássica e sua adaptação para novas mídias, é possível prosseguir a pesquisa com a aplicação da retórica nos jogos eletrônicos, através de integração entre o processo de design pesquisado e o processo de construção retórica como forma de questionamento.

3.1 Conceituação de Retórica

O conceito de retórica tem suas origens na Grécia Antiga. Sendo que *Rhetorikos* possui um significado associado a designação de “orador” e “discursante público”, há a lógica de que seja uma disciplina focada na oratória e na argumentação. Esse conceito de retórica iniciou-se na concepção de que a verdade não possui valor a menos que seja comunicada corretamente para outras pessoas.

A retórica pode ser definida como a faculdade de observar, em cada caso, o que tal campo ou área possui como recursos capazes de incitar a persuasão (ARISTOTELES, 2011). Para Plantin (2008), é todo sistema que utiliza de forma estratégica e estruturada um foco ou encadeamento de idéias, de forma a transmitir uma razão e um significado planejados que respondam a uma questão específica. Assim como existe uma retórica verbal, construída a partir de concepções culturais que se alteram conforme a mudança do pensamento coletivo da população, existe também uma retórica inconsciente e emocional, formulada por uma teoria de signos e símbolos, que utiliza a referência da experiência humana de cada um como base para a consolidação de idéias, sendo que o aspecto linguístico dela serve para a resolução de conflitos e negociação de fatos e representações. De acordo com Aristóteles (2011), a retórica não possui um objeto definido de estudo, o que indica que o seu uso, embora possa levar a algum caminho, não faz com que as idéias expressas sejam acatadas

como um postulado, mas uma opinião, um questionamento que foi levado a uma direção válida e que recebe uma reação do público. A validade dessa idéia depende do método que o orador utiliza para torná-la convincente. Ele ainda afirma que nenhuma outra arte ou forma de expressão possui uma função tão abrangente, pois outras formas de expressão costumam apenas persuadir e instruir através do seu campo de domínio (como por exemplo, a medicina expressa o que é saudável ou doentio, a geometria explica os conceitos das grandezas e proporções, porém, elas não apresentam poder algum sobre os campos de saber uma da outra).

Devido ao fato de que a retórica visa ganhar a adesão de um certo público através do argumento, não tendo compromisso com a verdade (PACHECO, 1997), Platão foi um ponto chave para a história da retórica, pois ele a associava à propaganda e à sedução, sendo vista como uma forma de manipulação do público através do discurso controlador, o que, tivesse a retórica sido bem definida e deixado claras as suas intenções como ferramenta, não teria acontecido (MEYER, 2007). Platão (1980) ainda afirma a existência de dois conceitos opostos, a crença (doxa) e o conhecimento (episteme), afirmando que a retórica produz argumentos persuasivos com o simples intuito de alimentar a crença (que pode ser verdadeira ou falsa), e nunca o conhecimento, que para Platão, é sempre verdadeiro. Aristóteles, entretanto, leva a retórica como um ofício sério e atribui a ela um papel positivo, como o inverso necessário da ciência: enquanto que a ciência necessita conferir certeza em suas conclusões, muitas questões da vida cotidiana, das esferas sociais, políticas e espirituais não oferecem certeza alguma. A retórica, portanto, visa levar essas questões a serem averiguadas (MEYER, 2007).

Embora a retórica moderna cubra vários tipos de comunicação, suas bases ainda estão contidas em suas tradições verbais e textuais. Com o desenvolvimento do cinema, da televisão e da publicidade, o campo da retórica passou a incluir também o imagético, aplicando seus conceitos não apenas em texto e oratória, mas também em transmissões visuais e sonoras (FRASCA, 2007).

3.2 Finalidades da retórica

A Retórica em si, tendo sido desenvolvida através de mais de uma concepção (como o exemplo das visões diferentes de Aristoteles (2011) e Platão (1980)), e por tratar de muitas questões, é considerada uma disciplina confusa, sem funções exatas e sem objeto próprio. Meyer (2007) enumera três classificações que definem qual o propósito da retórica:

- 1) A retórica é uma manipulação do auditório, de Platão;
- 2) A retórica é a arte de bem falar, de Quintiliano;
- 3) A retórica é a exposição de argumentos ou de discursos que devem ou visam persuadir, de Aristóteles.

Para que se exerça o uso da retórica, é necessário um orador, um auditório ao qual ele se dirija e uma “mídia” por meio da qual os dois lados se encontrem, para comunicar seus pontos de vista. Essa “mídia” é uma linguagem de expressão, que pode ser falada, escrita, pictórica ou visual (MEYER, 2007).

Aristóteles (2011) conferia à retórica uma função mais concreta e lógica, sendo questão de raciocínio e expressão. O orador utilizava argumentos coerentes e a beleza do seu estilo de expressão como pontos-chave para a persuasão de um dado público. À esse aspecto comunicativo foi dado o nome de *logos*. O público que se pretende atrair e convencer se dá o aspecto de *pathos*, que designa a emoção exposta nas idéias do orador para que o público se encante e se identifique com as idéias apresentadas. No entanto é através do *logos* que o público é levado a exercer suas emoções, suas “paixões”, como Meyer (2007) define. Os três componentes do sistema retórico (orador, audiência e “mídia”) ao final são regidos pela força de seu verbo, das idéias propostas, tomando o *logos* como ponto de ligação (MEYER, 2007).

Platão (1980), entretanto, vê a retórica como baseada no *pathos*, em que não é a verdade da idéia que controla o discurso, mas sim, a dissimulação e o controle emocional que o orador é capaz de impor ao público, podendo até mesmo enunciar um discurso contraditório, desde que esse público mantenha-se seduzido.

Para Quintiliano (2012), a retórica é dividida de forma que, para um orador expressar suas idéias, ele deve ser uma pessoa estudada, justa e que seja capaz de se expressar corretamente, ou seja, bem falar. Ele centra no *ethos*, isto é, o aspecto do orador, quem ele é, sua autoridade e seus costumes, o início da expressão retórica. A retórica não funciona corretamente sem um orador adequado.

A retórica, portanto, teve seus elementos delineados, mas nunca houve um consenso sobre como eles eram corretamente utilizados, e ao invés de se delimitar, ela se propagou. Meyer (2007) considera a necessidade de se definir uma retórica abrangente, mas que seja específica, para que ainda retenha a sua flexibilidade de uso em qualquer discurso expressivo. Para isso, denota que os três componentes de funcionamento da retórica (orador, audiência e mídia, ou *ethos*, *pathos* e *logos*) devem ser considerados de igual importância, para que haja uma relação entre eles que considere o potencial de cada componente. O orador e o público negociam uma questão a ser tratada, e através das qualidades do orador (*ethos*), dos anseios do público (*pathos*) e dos fatos a serem relatados (*logos*), chega-se a um consenso. O tipo de questão que a retórica tenta responder sobre as diferenças entre orador e público, tem muitos aspectos, podendo ser social, político, ético, ideológico, intelectual, etc. Aristóteles (2011) dividiu em três gêneros os tipos de questões ao qual a retórica é pertinente:

Gênero Deliberativo – Discute-se o que é útil, benéfico ou prejudicial. Tem uma característica centrada no futuro por definir questões que, dependendo do consenso, podem futuramente mudar as concepções de algum assunto. Opiniões são emitidas e pontos de vista são defendidos.

Gênero Forense (Judiciário) – Determina se uma dada ação ou decisão é considerada justa. É centrado no passado, devido ao seu uso de fatos e concepções já estabelecidas para determinar a justiça sobre alguma questão. As opiniões e os pontos de vista são averiguados através de fatos e encadeamento de idéias.

Gênero Demonstrativo (Epidíctico) – Foca no discurso agradável, que visa louvar ou censurar alguma questão, de acordo com o humor do público. É centrado no presente, pois determina em uma questão atual, se ela é bela ou se é reprovável. As

opiniões e os pontos de vista não estão mais contrariados e esse gênero possui o discurso suave.

Todos esses três gêneros possuem atuação conjunta dos três componentes de funcionamento da retórica. O julgamento do auditório, o discurso do orador, e a argumentação sobre o que é possível, o que é ou será. A retórica, portanto, é “a negociação da diferença entre os indivíduos sobre uma questão dada”, pois sem questões a serem respondidas, não haveria duas escolhas, e sim, somente um ponto de vista compartilhado por todos (MEYER, 2007). Para expressar um ponto de vista, a retórica é utilizada, e sua utilização envolve métodos de composição para que a mensagem seja coerente, persuasiva e funcional.

3.3 Métodos e elementos de composição retórica

Ao delimitar a finalidade que a retórica pretende cumprir, volta-se então aos três componentes principais, afim de uma análise mais profunda: As provas de modo artístico se baseiam em três vetores de percepção (PACHECO, 1997) (ARISTOTELES, 2011) (MEYER, 2007):

Ethos – Deriva do caráter pessoal do orador, quem ele é, sua escolha de vida e seu comportamento. Refere-se também ao caráter do argumento que ele expressa. A forma como as pessoas percebem o orador pode alterar a natureza do discurso, ajudando ou atrapalhando o argumento apresentado. Para que um orador aja como tal, ele deve ter a capacidade de responder às perguntas que levam ao debate e que têm relação com o processo de negociação do discurso. Essa capacidade pode ser específica (médicos têm saber sobre questões de medicina, advogados sobre questões jurídicas), ou generalizada, em que o orador se sustenta sobre sua virtude e sua ética. O ethos serve como referência para encerrar o questionamento devido ao seu saber, e ele pode ser identificado não apenas como uma pessoa, mas uma organização, uma “presença” com quem o público se identifica.

Pathos – Remete às paixões, os anseios que surgem pela necessidade de uma resposta, ou seja, ao público que recebe o argumento e a reação que ele tem. As questões a serem respondidas pela retórica existem devido ao questionamento das

peessoas, que questionam o que tem relação com seus interesses, que são múltiplos. As questões que as pessoas querem ver resolvidas resumem-se a duas possíveis respostas: sim ou não. Através da emoção contida no orador, a pergunta pode ser respondida e essa enunciação é carregada de emoções que podem encantar, enraivecêr, comover, entre muitas emoções ao qual o público está sujeito. Dependendo da forma como o pathos é utilizado, ele leva à cegueira apaixonada do público, que acredita em dado discurso sem questionar, pois a emoção do orador leva à paixão cega, que é uma ilusão. Na utilização do pathos, a emoção compartilhada em comum cria as conveções e opiniões vigentes na sociedade.

Logos – O ethos utiliza a imagem do orador e o pathos utiliza a emoção do público, porém, discursos baseados apenas na identidade do orador e no julgamento que suscite a emoção do público não são válidos sem uma base factual. Meyer (2007) dá o exemplo da frase “É uma peça muito engraçada, porque se ri muito”, e a mostra como um círculo vicioso, em que, quando a resposta responde diretamente a pergunta dada (“por que essa peça é muito engraçada?”), não se chega lugar algum. É necessário uma diferença entre a pergunta resolvida e a resposta, senão a questão é apenas duplicada. O logos, portanto, utiliza a própria razão através da enunciação de fatos e proposições que encadeiem um sentido, demonstrando que o argumento está correto.

Uma outra forma de demonstrar a separação entre os três vetores da retórica, é separá-los entre o argumento (Ethos) que visa expressar, a convenção (Pathos), que visa reagir, e respondendo a ambos, o meio (Logos), que responde a razão (MEYER, 2007) (figura 3.1):

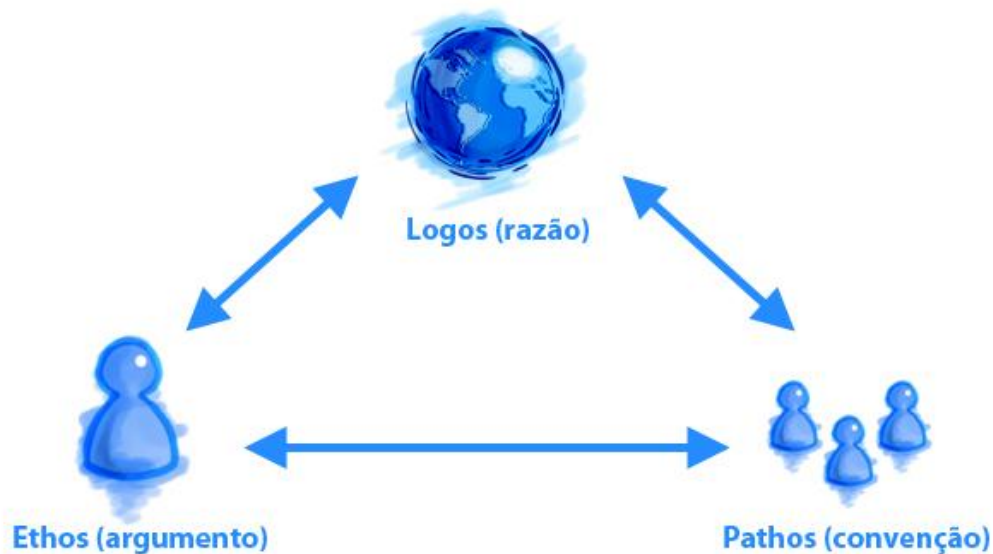


Figura 3.1 - A relação entre Ethos-Pathos-Logos visa chegar a um consenso para um problema

Aristóteles definiu um método de composição retórica, bem semelhante ao já apresentado anteriormente, porém possuindo apenas quatro etapas, ao contrário do outro, que possuía sete (PACHECO, 1997):

- 1) **Exórdio** – A função do exórdio é chamar a atenção do público, deixando claro quem é o orador e introduzir o seu discurso de forma geral, apresentando o seu propósito.
- 2) **Enunciação da Tese** – Aqui o orador apresenta a sua questão, detalhando o que ela é e qual o seu contexto.
- 3) **Prova** – O orador apresenta as provas que comprovam a sua tese como a idéia correta a ser seguida. As provas e argumentos enunciados dependem de questões de estilo discursivo, lógica e figuras de linguagem para se ganhar a adesão do público.
- 4) **Epílogo** – Aqui, o orador termina seu discurso com a intenção de “encantar” o público, dando uma boa impressão de si mesmo e uma má impressão do seu adversário. São também recapitulados os pontos principais do seu discurso, de forma que ele tenha sido compreendido.

Esses três modos de retórica utilizam da sequência de discurso descrita anteriormente. A etapa de apresentação de provas permite vários tipos de técnicas discursivas para gerar argumentos convincentes. As técnicas de apresentação de prova podem ser consideradas artísticas ou não-artísticas. As não-artísticas consistem em provas no sentido literal da palavra, objetos ou testemunhos que sejam prova irrefutável do argumento apresentado.

Para os argumentos lógicos que podem ser utilizados para o encadeamento do discurso, Aristóteles traça uma correlação entre dois modos de razão, a indução e a dedução, ou utilizando seus equivalentes na retórica, respectivamente, o exemplo e o entimema:

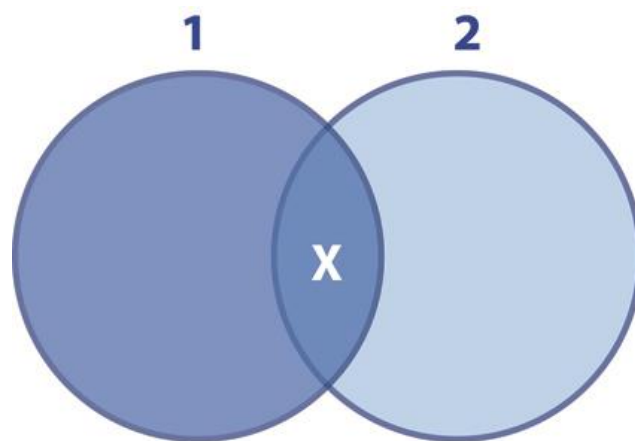
Exemplo (Proposição) – Dá progresso ao argumento, declarando que uma certa proposição (“Leonardo Da Vinci pintou a Mona Lisa”) seria parte de outras proposições dadas como corretas (“Leonardo Da Vinci é um pintor” e “A Mona Lisa é um quadro”), e portanto, a proposição do orador se encaixaria com as outras proposições já consideradas corretas (PACHECO, 1997).

Entimema – Auxilia na idéia de que a proposição declarada pelo orador seria verdadeira, de acordo com a verdade declarada de uma outra proposição, já considerada correta. Ao contrário dos silogismos, em que tanto a proposição e as conclusões de idéia são expressas de forma explícita, o orador omite uma das proposições em um entimema. Por exemplo, o entimema “Nós não podemos confiar nesse homem, pois ele é um político”, demonstra que a acepção “políticos não são confiáveis” foi deixada de forma sutil, mas ainda perceptível. Assim, o entimema baseia-se no argumento ser preenchido pelo público para sua persuasão (BOGOST, 2007).

Esses argumentos lógicos também podem fazer uso das chamadas figuras de linguagem, que são proposições que se relatam uma a outra através de suas ligações em um sentido figurado. Existem várias formas de correlacionar idéias de forma que, embora nem todas sejam aplicáveis em ambas as direções, o seu uso potencializa o impacto do argumento proposto, pois permite uma aproximação entre idéias, deixando mais claro as suas relações para solucionar um problema. Meyer (2007)

considera que a história da retórica reuniu quatro tipos de figuras de linguagens essenciais, que se diferenciam pela seu estilo de enunciação:

- a) **Metáfora** – É a figura de linguagem mais conhecida e mais facilmente associada ao discurso, tendo relação com todas as outras figuras de linguagem. Estabelece uma relação entre dois conceitos a partir de um ponto em comum que designa esses dois conceitos, formando uma ponte de significado que não seria vista se eles não fossem associados (figura 3.2).



“1 é semelhante (\sim) a 2, pois ambos têm X”

Figura 3.2 - representação gráfica de uma metáfora

b) Sinédoque – Relaciona o todo de um conceito com a sua parte, ou o inverso.

“O curitibano é uma pessoa fria”, aqui é relacionado o todo (todos os curitibanos, o povo curitibano) à sua parte (um único curitibano) (figura 3.3).

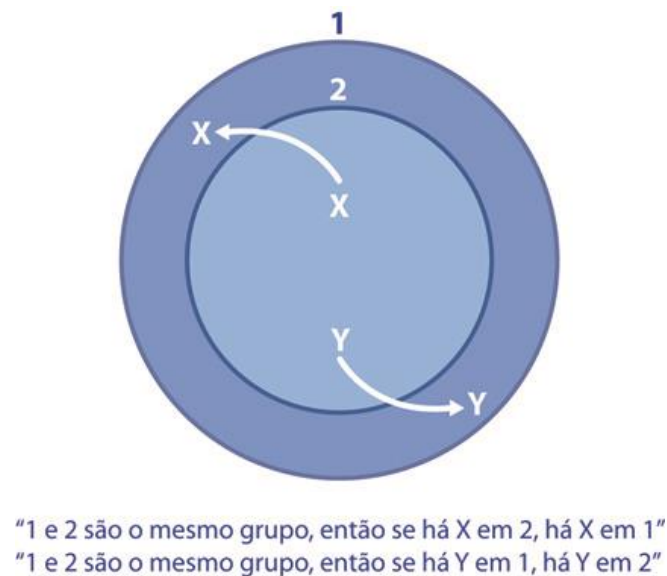


Figura 3.3 - representação gráfica de uma sinédoque

c) Metonímia – Ela toma o nome de alguém ou alguma coisa para identificar um detalhe de outro indivíduo ou coisa. “Napoleão foi um César” significa que ele foi outro conquistador, assim como também pode dizer que ele foi um tirano moderno. A metonímia e a sinédoque muitas vezes se cruzam e são difíceis de se distinguir caso sejam aplicadas ao mesmo tempo (figura 3.4).

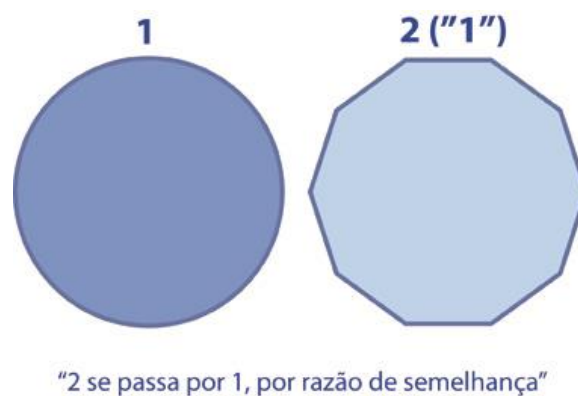


Figura 3.4 - representação gráfica de uma metonímia

d) Ironia – De certa forma, uma antítese da metáfora, pois ao invés de se relacionar duas idéias com conceitos que servem às duas, a ironia implica dois conceitos que se contradizem, para amplificar suas características contrárias, porém, empregadas de forma conjunta (figura 3.5).

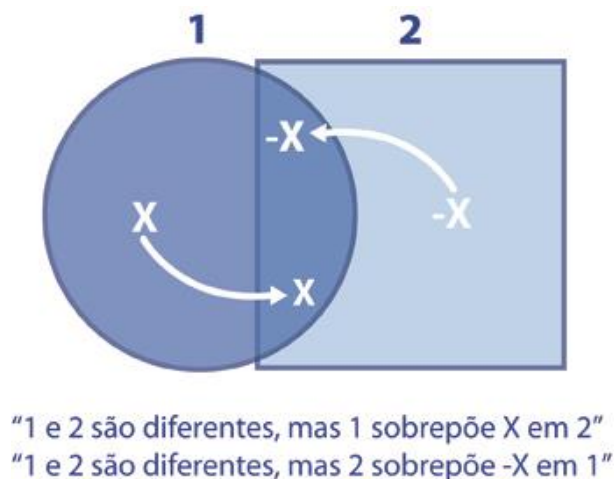


Figura 3.5 - representação gráfica de uma ironia

Existem várias outras figuras de linguagem que, ao final, todas remetem às quatro apresentadas acima, alterando-se apenas em sua intensidade e periodicidade, como a Hipérbole (que serve como um exagero), o Eufemismo (que serve como uma atenuação) e a Elipse (que denota uma antecipação) (MEYER, 2007).

3.4 Adaptação da Retórica a diferentes mídias

Um detalhe interessante a ser explicitado, é que Aristóteles nunca referiu-se à retórica como uma arte de persuasão *verbal*, embora na época, não deviam existir outros modos de retórica possíveis de serem expressos. A retórica clássica nunca desapareceu da sociedade, sendo utilizada nas cortes e eleições políticas de qualquer governo, porém, seus conceitos sofreram considerável alteração entre a Idade Média e a Era Contemporânea. O uso da retórica foi alastrando-se para novos sistemas de representação em outras mídias, especialmente na literatura e outras formas de expressão artística, nem sempre apresentando a sua retórica da mesma forma que a retórica clássica o fazia. Com o seu desenvolvimento, "retórica" passou a referir-se também ao ato de expressão *efetiva*, ou seja, um discurso, seja literário, oral ou visual,

que seja efetivo, que enuncie os objetivos do autor ao mesmo tempo que atraia o leitor ou espectador (BOGOST, 2007).

Kennedy (1999) define uma separação entre a retórica clássica e a moderna, a que aceita novos formatos de expressão:

Retórica primária – É a concepção original de retórica, como uma arte de persuasão, utilizada estritamente para fins legais e de forma oral. Embora não seja uma forma de expressão oral, ela pode posteriormente ser transcrita para texto.

Retórica Secundária – Referem-se às técnicas de retórica encontradas em discursos literários e artísticos que não possuem uma natureza oral e persuasiva. Muitos dos discursos informais de vários tipos de expressão artística utilizam a retórica secundária como fator de atração, e a forma como ela é utilizada varia de acordo com os costumes do período histórico em que ela é utilizada. A principal diferença da retórica secundária, no entanto, é a forma com que ela é manifestada, pois o objeto de criação do autor (livro, peça de arte, filme, jogo) age como porta-voz de suas intenções, tornando indireta a forma com que o argumento de persuasão é enunciado. Devido à aparente liberdade de interpretação do leitor/espectador/jogador, as técnicas de retórica secundária servem para atizar a sua imaginação, tornando as idéias mais vívidas e claras, tirar o tédio e fazer o leitor/espectador/jogador aderir as idéias expostas.

O uso da retórica também tem sido adaptado para mídias diferentes, em que os conceitos utilizados para a expressão oral não funcionam de forma lógica nesses novos contextos. Para compreender a forma com que uma nova mídia possa ser utilizada retoricamente, é necessário identificar como é feita a transmissão de informação de cada mídia, para então compreender como argumentos podem ser montados de acordo com as características dela (BOGOST, 2007). Aqui são apresentados alguns dos principais âmbitos em que a retórica tem sido analisada com uma nova abordagem:

Retórica Visual – Toma como base o uso de imagens, filmes, desenhos e fotos como um novo campo de atuação da retórica. A profusão de conteúdo imagético tem

sido muito perceptível nas últimas décadas com a saturação de publicidade em nossa sociedade, assim como a cultura em geral tornou-se voltada para o consumo de informações visuais, o que aponta a sua grande predisposição a serem atraídos, influenciados e absorvidos por esse tipo de conteúdo. Um dos principais pontos de diferença entre a abordagem das imagens e do texto e oratória, é o fato de que imagens fornecem uma leitura imediata e impactante, resultando em uma reação emocional instintiva, enquanto que um texto verbal requer uma análise lenta, interpretada conforme as palavras vão sendo compreendidas em texto (HELMERS e HILL, 2004). Entretanto, há críticas sobre a sua eficácia como modelo de argumentação, pois imagens, embora evoquem reações emocionais, são incapazes de formular argumentos por si só, transmitindo uma mensagem vaga e ambígua (BOGOST, 2007).

Retórica Digital – Embora o meio digital empregue imagens (além de texto, áudio e movimento), relacionar as formas de abordagem da retórica visual em um meio digital não leva em conta a comparação entre os meios, além das discrepâncias psicológicas e culturais sobre o ato de interação e manipulação de imagens. O estudo da retórica digital é escasso e costuma utilizar o computador como uma simples versão modificada de textos e imagens, convertidos para serem apresentados na tela de um monitor. Bogost (2007) afirma que o aspecto mais importante sobre o uso da mídia digital refere-se a *interatividade*, que é capaz de lidar com processos passíveis de manipulação pelo usuário. A retórica procedural, que leva em conta a capacidade de formar argumentos através dos processos de interatividade que o usuário se envolve, é a principal forma de retórica digital abordada nesta pesquisa.

3.5 Retórica Procedural

“Videogames são uma mídia expressiva. Eles representam como funcionam sistemas reais e imaginários. Eles convidam os jogadores a interagir com esses sistemas e formarem julgamentos sobre eles. Como parte do processo contínuo em entender essa mídia e desenvolver seu potencial, como jogadores, desenvolvedores e críticos devemos compreender como construir e criticar as representações de nosso mundo na forma do videogame.”

- Ian Bogost (2007)

Este conceito é a base do raciocínio desta pesquisa para integrar os campos da retórica e dos jogos eletrônicos. Bogost (2007) argumenta que, através das possibilidades e do potencial que os sistemas eletrônicos permitem, eles também devem possuir sua forma própria de persuadir, uma retórica que age através dos processos que o usuário pode realizar no sistema. Essa nova forma de persuasão através da interação com sistemas de regras e representação foi chamada de **Retórica Procedural**. Ela está presente e influencia a forma de agir do usuário em qualquer tipo de sistema computadorizado, aproveitando-se dos processos interativos e de suas manipulações visuais e simbólicas. Entretanto, enquanto que esse formato é encontrado em programas de computador utilitários (como processadores de texto e editores de imagem), eles não possuem conteúdo expressivo embutido neles. Jogos eletrônicos são sistemas computadorizados capazes de emitir conteúdo expressivo e cultural. Sua popularidade apenas aumenta o campo fértil a ser explorado como forma de persuasão e expressão através dos sistemas computadorizados.

3.5.1 O significado e o potencial da Retórica Procedural

Como já mencionado, a retórica procedural expressa a persuasão através de processos, assim como outras mídias expressam através de suas respectivas formas. O termo “proceduralidade” vem de Murray (1997), e descreve a capacidade de executar uma série de regras, ou seja, processos. Essa capacidade é realizada através de processos computadorizados, que seguem uma lógica de programação, com situações condicionais (“Se A é B, então B é igual a C”).

Pela concepção de retórica construída no capítulo anterior, de que ela negocia as diferenças entre indivíduos sobre uma questão (ver Capítulo III), ressalta-se a noção de expressão para construir os argumentos da retórica. É através da estrutura de regras de interação e de dinâmicas dos sistemas computadorizados (realizadas através de códigos), que esses emitem significado, fazendo da retórica procedural um conceito construído pela junção das duas áreas (computação e retórica).

Bogost (2007) percebe a necessidade da existência de uma teoria formal sobre a retórica procedural, de forma a avaliar sistemas computadorizados, encontrando seus modelos de persuasão e expressão. Ferrari (2010) construiu parte dessa teoria, desenvolvendo um modelo para compreender a retórica procedural presente em jogos eletrônicos. O trabalho desta pesquisa, entretanto, não elabora um modelo de compreensão da retórica procedural em jogos, mas sim, integra conceitos de retórica ao processo de design, para que se verifique formas de implementar todo tipo de retórica através do design planejado, elevando a retórica a mais um objetivo associado ao design de um jogo eletrônico, para se aproximar do que Bogost (2007) chama de Jogos Persuasivos.

É importante denotar que, os processos de design de jogos eletrônicos possuem como proposta desenvolver meios com que o jogador se interesse pelo jogo e se divirta jogando-o, através de reforços como desafios e recompensas.

Aarseth (1997), pesquisador do uso da interatividade em hipertexto, comenta sobre o uso de dois conceitos relacionados a retórica que são utilizados em hipertexto e também podem ser traduzidos para jogos eletrônicos:

Aporia – Denota um estado de dúvida e confusão perante uma situação, um impasse. Enquanto que a aporia utilizada de forma clássica se refere a confusão no nível de significado, a aporia dos jogos eletrônicos se refere a confusão em um nível literal, causada por obstáculos presentes no sistema de jogo que o jogador é instigado a resolver.

Epifania – É o sentimento de uma realização súbita que resolva os problemas que um indivíduo enfrenta. Apresenta-se em um jogo como a sensação que o jogador sente ao triunfar diante de uma situação nova ou complicada dentro do jogo.

Juntos, esses conceitos descrevem a dinâmica dos jogos eletrônicos, o processo de procurar-encontrar, que apresenta um desafio e ele deve ser solucionado (AARSETH, 1997).

Embora esse seja um tipo de persuasão normalmente desenvolvido por processos de *game design*, eles tratam apenas do jogo como sistema mecânico-lógico. O objetivo deste trabalho visa integrar a retórica ao processo de design como forma de montar jogos que possuam argumentos sobre o funcionamento do mundo real, que ultrapassem a barreira do jogo voltado para o próprio jogo. Esses jogos eletrônicos têm como um de seus objetivos alterar ou afetar a opinião do jogador fora do jogo, não apenas mantê-lo jogando (BOGOST, 2007).

Outro ponto a ser considerado é a diferença entre Persuasão Tecnológica (ou Tecnologia Persuasiva) e os Jogos Persuasivos. Uma das funções principais da persuasão tecnológica é a utilização da tecnologia para fins específicos, com consequências previsíveis. Ela foca em mudanças de comportamento e persuasão do usuário que são planejadas pelos desenvolvedores de sistemas eletrônicos ou computadorizados, de forma que, as pessoas utilizando esses sistemas sejam condicionadas a agir conforme estes sistemas demandem que elas ajam (FOGG, 1990). Entretanto, os conceitos de persuasão tecnológica de Fogg demonstram preocupação em impor restrições, de forma que as mudanças comportamentais previstas sejam controladas, uma forma de manipulação, um conceito presente inclusive nos processos de design de jogos eletrônicos. O que a persuasão tecnológica não inclui é uma conscientização voluntária das mudanças de comportamento que o sistema propõe. A retórica procedural objetiva o uso do discurso retórico como forma de que o usuário assimile o conteúdo expressivo que o jogo abarca, e tenha consciência dos processos que ele implica (BOGOST, 2007).

3.5.2 O que jogos eletrônicos são capazes de transmitir através da retórica?

Harnad (*apud* Bogost, 2007) afirma que “computação é apenas a manipulação de símbolos interpretáveis”, em que esses símbolos são manipulados com base em regras que seguem o “formato” desses símbolos. Este formato é arbitrário em relação ao que eles podem significar, ou seja, embora os sistemas computacionais (jogos) sejam capazes de representar símbolos, mensagens e sistemas, com base nos padrões da vida real, esses significados não são absolutos, pois a computação formal lida com sistemas fixos, não significados subjetivos. Gee (2003) considera que jogos eletrônicos são capazes de transmitir regras do mundo real, expressar sistemas de funcionamento (sistemas abstratos, que se traduzem de forma cultural, social, científica ou política). Entretanto, os jogos eletrônicos lançam esses sistemas sem se preocupar, de forma planejada, com este tipo de expressão. Nesse ponto se insere o potencial retórico do jogador, em que o seu papel dentro do jogo, além de agente interativo, é de interpretador. Essa interação entre ambos faz surgir o significado e a expressão inerente do jogo.

Bogost (2007) afirma que, muito além do conteúdo de um jogo ser capaz de expressar mensagens, elas se tornam mais poderosas quando unidas aos processos interativos aos quais o jogador também se submete. Esses processos interativos são capazes de basear-se na idéia de que, todo tipo de comportamento e sistema que rege a sociedade está fundamentado em um sistema de regras mecanizado e racional (BOGOST, 2007). Estas regras, embora aparentem limitar as possibilidades de atuação dentro de um sistema, são as mesmas regras que permitem a criação de expressão (tal qual um jogo). Entretanto, isso não significa que a sua representação superficial, isto é, o seu aspecto gráfico seja apenas um enfeite. Todos os elementos influenciam a forma como o jogo será interpretado. Como já mencionado no capítulo II, a taxonomia dos elementos de jogos eletrônicos que Adams (2009) propôs permite um certo controle sobre os sistemas que podem ser representados em um jogo eletrônico (quer esses sistemas tenham relação com o mundo real ou não). Bogost (2007) também vai além do que Gee (2003) diz, e fala que jogos eletrônicos não apenas expressam sistemas de funcionamento abstratos, eles são capazes de expressar o funcionamento de situações

bem específicas do mundo real, ou seja, os jogos apresentam argumentos claros e diretos.

Mas, então, como representar sistemas que tenham relevância para o mundo real em jogos eletrônicos?

Bogost (2007) comenta sobre a dificuldade de se averiguar a eficácia de um argumento na persuasão do seu público. Jogos em geral verificam esse aspecto através de análises de críticos e números de venda. Caso um jogo não tenha vendido bem, mas mesmo assim é bem-visto, ele adquire status *cult*, o que permite assegurar o valor do jogo e do seu argumento, caso ele explicita um. Sendo assim, Bogost então apresenta três formas com que um jogo eletrônico é capaz de representar seus argumentos:

a) Contabilizar – É o método com que *serious games* costumam medir a sua eficácia. Contabilização é utilizado em várias teorias de ensino, que consiste em um professor ou figura de autoridade, avaliar, dar nota a alguém, medindo a sua competência em algum dado assunto. Outro aspecto interessante a se notar no conceito é que ele passa a idéia de definir valor e tributação, sendo relacionado, portanto, a idéia de trocas e retorno. Quando aplicado a jogos eletrônicos, a contabilização numérica tenta levar em conta as ações do jogador, de forma que seu progresso esteja de acordo com os objetivos e as idéias que o desenvolvedor quer passar. A evidência empírica das ações do jogador refletem dessa forma, a eficácia em transmitir o que o jogador deve realizar. Embora esse não seja o único fator envolvido no sucesso do argumento de um jogo eletrônico, quando essa contabilização é realizada de forma planejada, servindo como elemento de motivação, ao associar, por exemplo, a pontuação do jogador ao seu desempenho, ela potencializa a performance do jogador e atribui valor ao que o jogador realiza.

b) Deliberar – Entre o sistema de um jogo (que dita um tipo de funcionamento) e a subjetividade pessoal do jogador, ou seja, sua própria interpretação, há uma brecha, que Bogost (2007) chama de “crise da febre de simulação”, um

conflito que ocorre quando o funcionamento de ambos os sistemas (o sistema do jogo e o sistema do mundo real) começa a ser questionado. Esse conflito, que causa confusão no jogador, gera reflexão crítica. A retórica procedural também produz febre de simulação (febre de simulação sendo a interação entre o sistema de regras do jogador, ou seja, do contexto social em que ele está inserido, e o sistema de regras do jogo). Essa retórica motiva um jogador a agir de acordo com a lógica de uma situação do jogo. Quando a lógica do jogo e a do jogador entram em conflito, o jogador entra em crise com relação a essa lógica, o que o obriga a deliberar sobre a natureza da situação, tirando o jogador do *status quo*, e estimulando-o a pensar além das suas concepções usuais. Bogost dá o exemplo de *Grand Theft Auto: San Andreas* (ROCKSTAR, 2004) como um jogo que apresenta uma retórica procedural que estabelece implicitamente uma relação entre classes sociais, raça e comportamento. Neste jogo, essa deliberação manifesta-se na forma com que o jogador interage com outros personagens, o que ele encontra para se alimentar em certos bairros e como ele é visto pela sociedade de acordo com as suas ações (figura 4.1).

- c) Conversar** – A contabilização confirma, através de avaliações, as regras que estruturam a nossa sociedade. Por exemplo, no sistema educativo, alunos em instituições são avaliados por parâmetros de desempenho. Isso evidencia a forma como as regras do mundo real funcionam e são seguidas. Aos olhos da sociedade (Bogost chama de “instituições”, as regras e organizações que regem o mundo em vários setores), estamos em constante julgamento e essa “evidência” serve para provar a nossa culpa em função de atitudes certas ou erradas que assumimos na sociedade. Porém, se a retórica procedural é capaz de desafiar a lógica de funcionamento desses sistemas, a única forma de demonstrar que essa retórica funciona é através da transformação do jogador, caso ele queira mudar. Quando uma retórica procedural apresenta uma nova lógica que entra em conflito com as concepções do jogador, esse questionamento por parte dele impede que ele ignore e esqueça o que lhe foi apresentado. Então, ele começa a pensar

realmente se as concepções que ele carrega são corretas ou não. Assim como a literatura, poesia e arte, jogos eletrônicos não são capazes de prever os seus efeitos em cada jogador, mas eles ainda são capazes de apresentar argumentos sobre como as coisas funcionam, quais aspectos nós ignoramos, quais nós incentivamos ou estamos dispostos a analisar e alterar. Assim como outras mídias, os jogos eletrônicos também são capazes, então, de nos fazer pensar, de nos alterar e contribuir um pouco para que possamos entender, ou até desafiar, os sistemas que a sociedade segue.



Figura 3.6 - Em Grand Theft Auto: San Andreas, o que você come, veste e faz influencia a sua aparência, e por consequência, como os outros te vêem

Sistemas regem todo o comportamento da sociedade humana. Embora pareça um conceito mecânico, sem capacidade de reflexão, as máquinas que rodam os jogos eletrônicos servem simplesmente como um suporte eficiente para expressar esses sistemas. Diferente de outras formas de representação, como a literatura e o cinema, a retórica procedural tenta representar acontecimentos através de processos passíveis de execução pelo jogador, enquanto que o leitor na literatura e o espectador no cinema absorvem esse acontecimento sem ação sobre o mesmo. É possível traçar uma comparação com os conceitos de simulação (representação de um processo, imitando suas características) e emulação (replicação de um processo, que permite o sistema

agir não apenas de forma representativa, mas tornando-se como o próprio processo). Isso contextualiza a retórica procedural como emulação, ou seja, o jogador experiencia um acontecimento, enquanto que nas outras mídias ocorre simulação, ou seja, a pessoa apenas interpreta um acontecimento. Isso possibilita mais fidelidade em representar certas situações do que em outras mídias. A interatividade contida nesses jogos não garante expressão significativa nem persuasão, mas torna ambos possíveis (BOGOST, 2007).

Entretanto, há ainda a possibilidade de tornar mais explícito as mensagens contidas em um jogo, torná-lo mais do que um jogo voltado apenas para a diversão, implementando uma expressão secundária. Bogost (2007) ainda afirma que caso desenvolvedores queiram transmitir uma mensagem mais proeminente, é necessário atentar ao contexto da situação e o que se deseja transmitir com essa situação. Isso se encaixa com a possibilidade de que jogos eletrônicos são capazes de transmitir mensagens específicas sobre situações específicas, com a retórica procedural.

3.5 Síntese do capítulo

Neste capítulo, foi possível compreender o que se entende por retórica. Através das suas definições, percebe-se que é uma ferramenta e uma arte de grande potencial, porém, difícil de ser classificada e isolada. De acordo com Meyer (2007), *“não se pode falar em grau zero de retórica em nenhum tipo de manifestação discursiva”*, o que engloba, portanto, as novas mídias ao qual a retórica vem sendo adaptada. Como cada mídia possui uma forma própria de comunicação, os jogos eletrônicos também possuem uma retórica que aborde os seus aspectos únicos, sendo chamada de Retórica Procedural. Compreender melhor as formas como a retórica é capaz de atuar em todas as suas instâncias torna possível a integração de seus conceitos na estrutura de game design já escolhida.

CAPÍTULO IV

4.0 Retórica dos jogos, imersão e o que podem transmitir

4.1 Relacionando o processo de design com as bases da retórica

Nesta etapa da pesquisa, chega-se ao objetivo central do trabalho, em que ambos os campos de pesquisa são unidos e comparados, para que sejam estabelecidas relações plausíveis entre ambos. Nas seções anteriores do capítulo IV, foi pesquisado como a retórica é capaz de existir no âmbito dos jogos eletrônicos e o que é capaz de ser transmitido por essa retórica. Ao unir as duas teorias em um mapa comparativo, verifica-se uma possibilidade de integração da retórica às etapas de game design:

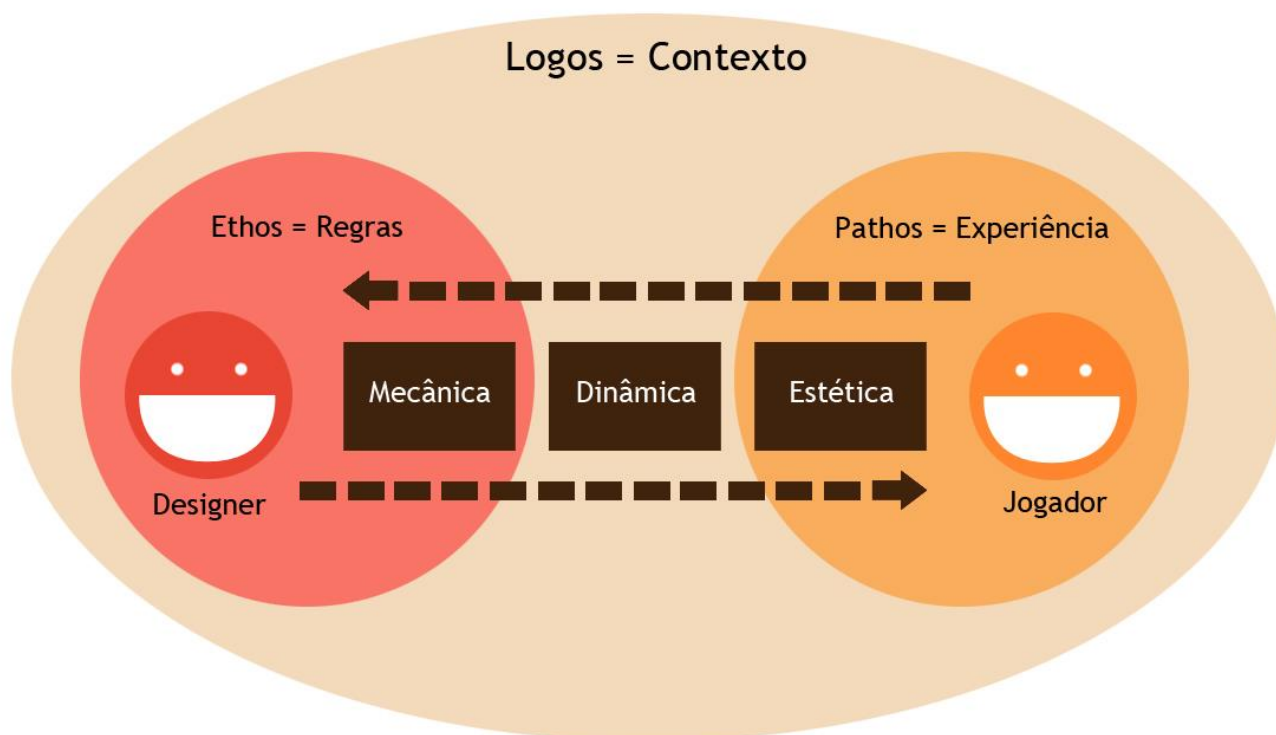


Figura 4.1 - Mapa comparativo das duas áreas de pesquisa

É necessário então comparar os termos para que se entenda porque foram estabelecidos nesse formato. **Para facilitar a compreensão das comparações realizadas, serão utilizados como exemplos, um soldado na vida real, e um jogo de guerra, ambos situados no mesmo contexto:**

***Ethos* = Regras:** Sendo que o *Ethos* refere-se às virtudes e ao comportamento de um indivíduo de acordo com uma determinada coerência (por exemplo, um soldado tem suas competências e habilidades talhadas de acordo com as suas funções). Concluimos, assim, que um jogo representa seu *Ethos* através de suas Regras (e por consequência sua Mecânica), pois elas definem o sistema interno que rege um jogo eletrônico, possuindo uma coerência própria, assim como as competências de um ser humano. O designer do jogo, como demonstrado na figura 4.2, também se inclui no *Ethos* da estrutura por ser o criador do sistema de regras e das mecânicas, constituindo projeções de suas intenções. Um jogo de guerra, por exemplo, traz missões que o jogador deve cumprir de acordo com as possibilidades que o jogo oferece, o “treinamento” do personagem (que inclui tanto as habilidades do personagem, como as estratégias que o jogador cria), e o contexto da narrativa. Sendo assim, os pontos de ambos os conceitos que permitem com que eles sejam comparados são:

<i>Ethos</i> (Cap. III, item 3.3)	Regras (Baseado no item 2.2 do Cap. II)
- Figura de autoridade	- Sistema de autoridade (todo o processo segue a sua autoridade). O jogador confia nas instruções do jogo, pois ele é o detentor das regras.
- Emissor de um conceito	- Emissor de um conceito (que é o jogo em si). Como exemplo, um jogo de guerra transmite ao jogador uma narrativa e um objetivo mecânico a ser cumprido.
- Representa os valores que regem o conceito proposto	- Representa o funcionamento do conceito proposto (o que inclui as emoções que o desenvolvedor deseja transmitir). Jogos de guerra, por exemplo, transmitem uma visão de estética idealizada da guerra, porém, as sensações de tensão e objetivo da mecânica são coerentes com a vida real.

Pathos = Experiência: Como o *Pathos* refere-se às emoções envolvidas no processo, tanto as enunciadas no jogo, como as reações sentidas pelo jogador, as emoções se assemelham à Experiência (mecânica, dinâmica, estética) que o processo de jogar traz. Na vida real, a situação de um soldado exige que ele aja conforme as “regras”, o que traz a ele vários tipos de emoções e reações, devendo ainda, continuar agindo de acordo com essas regras. De forma semelhante, o jogador reage de acordo com as sensações emitidas, em primeiro momento, pela Estética. Os pontos de comparação dos dois conceitos são:

<i>Pathos</i> (Cap. III, item 3.3)	Experiência (Baseado no item 2.2 do Cap. II)
- Emoções percebidas através do contexto	- Emoções percebidas através da organização de elementos no jogo (contexto). Um jogo de guerra transmite sensações relacionadas ao contexto da narrativa e da estética de um cenário de guerra.
- Emoções sentidas através da compreensão e sensibilidade do indivíduo	- Emoções sentidas através da compreensão e do envolvimento com a experiência. Um jogo de guerra é capaz de transmitir a tensão de um cenário de guerra, assim como a raiva contra os inimigos.
- Resposta emocional de acordo com o repertório do indivíduo	- Feedback emocional de acordo com o repertório do indivíduo e de sua capacidade de interação dentro do jogo (o que leva à compreensão individual de um significado). Usando o exemplo do jogo de guerra, cada jogador vai reagir de forma diferente com o que o jogo apresenta, transmitindo até mesmo sensações não planejadas, como tristeza e empatia.

Logos = Contexto: A interação de troca de estímulos entre o jogador e o jogo criam as dinâmicas envolvidas no processo de design, que são parte de um Contexto maior, que engloba todo o processo. Na vida real, um soldado que está envolvido pelo contexto da situação de guerra, deve depender de suas instruções, suas capacidades (*Ethos*) e suas emoções (*Pathos*) para interpretar e agir sobre a situação de acordo com o contexto dela, os fatos que montam esse contexto e a sua posição sobre eles (*Logos*). Através desse contexto, o processo que combina elementos para a caracterização da retórica é disponibilizado ao jogador, permitindo que ele extraia um significado para o jogo. Os pontos a serem comparados são:

Logos (Cap. III, item 3.3)	Contexto (Baseado no item 2.2 do Cap. II)
- Repertório comum entre os participantes para a averiguação dos fatos de forma a chegar em uma verdade	- Entendimento comum entre desenvolvedores/jogo e jogadores sobre o funcionamento do sistema apresentado. O jogador entende o que o jogo quer que ele faça e cumpre objetivos de acordo com as possibilidades que o sistema oferece, refletindo o aspecto de Contabilização de Bogost (2007), pois se o jogador está ciente das possibilidades do jogo, ele vai tentar seguir o melhor desempenho possível.
- Consideração dos valores do Ethos e da Resposta do Pathos perante o funcionamento do conceito	- Consideração dos valores que o Ethos (desenvolvedor/jogo) quer passar e a resposta emocional que o jogador interpreta desses valores. O jogador reage ao que o jogo transmite, e ele pode concordar ou discordar, refletindo o aspecto de Deliberação que Bogost (2007) diz. Em um jogo de guerra, por exemplo, são inúmeras as possibilidades de se contrariar as expectativas do jogador e criar esse efeito.
- Conclusão através do que aparenta ser real	- Conclusão de um significado através da interação particular entre jogador/jogo. O jogador pode refletir e mudar ou não mudar de acordo com o que o jogo mostra para ele, refletindo o aspecto da Conversação de Bogost (2007).

Relacionados os três componentes do *game design* com as três bases da retórica, se evidencia a forma como a retórica pode ser inserida no processo de design de jogos eletrônicos, sendo possível associar objetivos de um jogo à retórica desde sua concepção, facilitando a transmissão eficiente da mensagem. Porém, essa relação ainda encontra-se vaga e muito dependente da habilidade do designer em tornar esse processo efetivo. Uma pesquisa mais aprofundada desta relação requer uma verificação do que é utilizado em cada componente do game design para analisar esses micro-elementos retoricamente. Conhecido o potencial retórico de cada elemento, é possível então um planejamento mais apurado da mensagem e, por consequência, da retórica procedural a ser transmitida em um jogo eletrônico.

Um ponto importante a ser notado nesta pesquisa é que, embora se vise um processo de desenvolvimento para criar jogos eletrônicos que se aproximem dos Jogos Persuasivos definidos por Bogost (2007), o caminho tomado pela pesquisa é um pouco diferente do que o Bogost delineou. Considera-se aqui sistemas de retórica não apenas que se enquadram na retórica procedural, ligada aos processos do jogo, mas também, sistemas relacionados com a retórica em geral, abordada anteriormente no Capítulo III, seja ela ligada ao texto, imagem, som, ou qualquer outro componente que não seja um processo. Pode-se considerar que a retórica analisada em vários dos elementos de *game design* a seguir não se aproveita do verdadeiro potencial dos jogos eletrônicos, isto é, da sua característica única como sistemas interativos. Entretanto, as associações desenvolvidas nesta pesquisa facilitam a utilização da retórica e permitem que o potencial do jogo eletrônico seja levado em conta desde o início de sua produção, considerando o sistema do jogo como um todo, em que as partes interativas atuam em conjunto com as não-interativas.

4.1.1 Detalhamento dos elementos de *game design* envolvidos no processo MDA

Ao analisar o processo de design MDA, é possível encontrar elementos pertencentes a cada etapa do processo, sendo parte da forma como o jogador e o jogo interagem entre si, e as reações que essa interação causa.

A etapa da **Mecânica** leva em consideração os elementos que caracterizam o ato de jogar em si, e como o sistema permite que o jogador o aborde. Ele se divide no que o sistema representa, como ele o representa e o que o jogador pode realizar nesse meio:

Espaço Estrutural – É a forma como o espaço do mundo de jogo é construído dentro do contexto de suas regras. Esse espaço altera a forma como as mecânicas de jogo são percebidas e ativadas. Ferrari (2010) classifica o espaço estrutural em três níveis, que, desenvolvidos como uma única entidade, compõem o espaço estrutural do jogo:

Largura: Apresenta o espaço de acordo com sua vastidão. Um espaço pode ser estreito como um corredor, ou vasto como um campo.

Verticalidade: É o espaço que determina se os jogadores, através de ações como pular ou escalar, podem chegar a terrenos mais altos ou tomar um caminho diferente no terreno. Largura e verticalidade são dois elementos que atuam sobre uma mesma sensação, a sensação espacial. Eles restringem ou incentivam a liberdade do jogador de uma forma que influencie o seu espaço de ação.

Linearidade: Classifica o espaço estrutural como linear, multilinear ou não-linear. Um espaço linear é simplesmente um único caminho de um ponto até outro, não permitindo divergências. Multilinearidade implica em várias rotas que levam de um ponto até outro, as vezes permitindo escolha e as vezes forçando ao jogador uma rota específica. Não-linearidade descreve um espaço que pode ser navegado para qualquer direção que o jogador desejar de acordo com seus objetivos no jogo.

O uso deliberado dos três níveis de espaço estrutural altera a forma como o jogador percebe as regras do jogo e utiliza suas mecânicas, mexendo com seu estado emocional. O formato do espaço estrutural de um jogo também afeta as mecânicas e regras que farão diferença em um jogo (como exemplo, a inutilidade de se ter uma ação de pulo em um terreno que não possui obstáculos) (FERRARI, 2010).

Play – Este conceito relaciona-se com o propósito sistemático do ato de brincar/jogar, ou seja, os fins para o qual o jogo se destina, no sentido de ser tratado como um jogo. A esse significado entram as classificações sobre jogos apresentadas no capítulo I, como a categorização de estilos de jogos indicada por Caillois (2001), além das classificações de Juul (2003) sobre o que constitui um jogo, um não-jogo e um quase-jogo. Através desse elemento que são escolhidos os parâmetros que impelem o jogador a tomar as ações necessárias para jogar corretamente, ou seja, suas regras dentro de um contexto fundamentado pelos objetivos que o jogo se propõe a oferecer.

Controle – Refere-se as ações que o jogo permite aos jogadores realizar dentro de seu sistema. Schell (2011) divide essas ações em duas possibilidades:

Ações Operacionais: As ações básicas que o jogador pode tomar. Ao jogar um jogo de damas por exemplo, o jogador tem apenas três ações básicas; 1) Andar; 2) Comer; 3) Constituir Dama. Dentro das regras internas do sistema, o jogo oferece uma série de ações ou mecânicas que permitem com que o jogador interaja com esse sistema.

Ações Resultantes: Após uma utilização das ações operacionais, as ações resultantes consistem na forma com que o jogador utiliza as ações operacionais para chegar ao seu objetivo, ou seja, estratégia. Essas operações geram o *feedback* do sistema que responde de acordo com as ações do jogador, gerando resultados previsíveis e imprevisíveis. As estratégias que o jogador cria a partir da interação entre suas ações operacionais criam cadeias de regras utilizadas em conjunto. Essas cadeias de regras, frutos de uma estratégia, aprimoram o input do jogador.

A etapa da Estética já possuía elementos que a constituíam no processo de design original (Sensação, Fantasia, Narrativa, Desafio, Companheirismo, Descoberta, Expressão e Submissão), porém, é adicionado um elemento a mais que expresse o aspecto audiovisual:

Espaço Contextual – Refere-se ao estilo audiovisual adotado pelo jogo e engloba a aparência dos objetos, cenários, personagens, visualização e representações visuais e sonoras presentes, sendo apresentado como o aspecto “decorativo”. Sendo um aspecto pertencente a retórica audiovisual, ela é capaz de exercer sua influência apresentando ao jogador indicativos de como ele deve agir dentro do espaço do jogo eletrônico, encaixando o ambiente ao contexto do jogo. e atribuindo mais significado às ações do jogador (FERRARI, 2010).

Na etapa central, a da Dinâmica, encontram-se as relações que levam ao contexto da experiência geral de jogar um jogo eletrônico. Nesta fase, pela interação entre jogo e jogador, é que se verifica o argumento que o jogo propõe, e se o jogador é capaz de percebê-lo.

4.1.2 Detalhamento das técnicas de retórica a serem integradas a estrutura de *game design*

Dentre as técnicas de retórica, os principais argumentos para expressar uma idéia consistem na proposição e no entimema, já abordados anteriormente no capítulo III. Para Bogost (2007), o entimema é a principal forma de se exercer o potencial retórico que os jogos eletrônicos possuem. O entimema funciona em um jogo dessa forma: através da interação que o jogador exerce sobre o jogo, ele consegue deduzir um significado a partir de sua própria percepção. Isso define o uso de um entimema e ao mesmo tempo demonstra como os jogos possuem uma forma própria de expressão através de sua interação com o usuário, o que se encaixa também no aspecto da Deliberação que Bogost enunciou como um dos modos com que uma mensagem pode ser expressa em um jogo eletrônico.

No entanto, a pesquisa presente foca em outros aspectos da retórica, mais especificamente, as figuras de linguagem. Essas figuras são encontradas nas proposições e entimemas, como formas de expressar uma idéia através da dedução ou indução. Dessa forma, os argumentos feitos não se referem ao que é certo, mas sim, ao que é provável (PACHECO, 1997). Seria interessante também pesquisar o uso do entimema e da proposição em jogos eletrônicos como forma de expressão, porém, é pertinente analisar primeiro a base que compõe essas formas de argumento. E nessa

base, as figuras de linguagem situam-se como elementos de destaque, portanto, elas serão as técnicas de retórica utilizadas na estrutura de *game design* selecionada.

Recapitulando, as figuras de linguagem podem ser encaixadas nos elementos de game design de acordo com as necessidades do desenvolvedor. É a partir dessas figuras que a pesquisa analítica irá analisar o caráter expressivo de cada um dos jogos eletrônicos escolhidos para estudo. Essas figuras de linguagem são as mesmas da classificação de Meyer (2007) abordada no Capítulo III, mas com uma descrição simplificada, mais fácil de ser aplicada nas análises:

Metáfora

A metáfora é um dos itens mais facilmente identificáveis, porque jogos eletrônicos utilizam de inúmeras formas de analogia para transmitir seus conceitos de gameplay, estética e narrativa. A definição levada em conta para a pesquisa é o de **uma relação de semelhança entre dois conceitos a partir de um ponto em comum de ambos.**

Sinédoque

A definição de sinédoque a ser levada em conta para a pesquisa é a **generalização de uma idéia, tornando parte dela igual ao todo ou vice-versa.**

Metonímia

A definição de metonímia a ser levada em conta para a pesquisa é **uma representação, capaz de dar a uma idéia, qualidade ou características de outra idéia.**

Ironia

Oposta a metáfora, a definição de ironia a ser levada em conta para a pesquisa, **é uma analogia através do contraste entre uma idéia e o significado oposto que ela acaba passando, pela forma que é utilizada.**

Existem inúmeras outras figuras de linguagem e expressão que possam ser implementadas na estrutura, porém, a pesquisa limita-se a enumerar apenas as quatro

figuras de linguagem que Meyer (2007) expõe, pelo fato delas serem as principais e por englobarem a maioria das outras expressões possíveis.

A estrutura final integra, portanto, essas figuras de linguagem como pontos a serem levados em consideração em cada etapa, dependendo de quais aspectos do game design terão um peso maior na mensagem retórica:

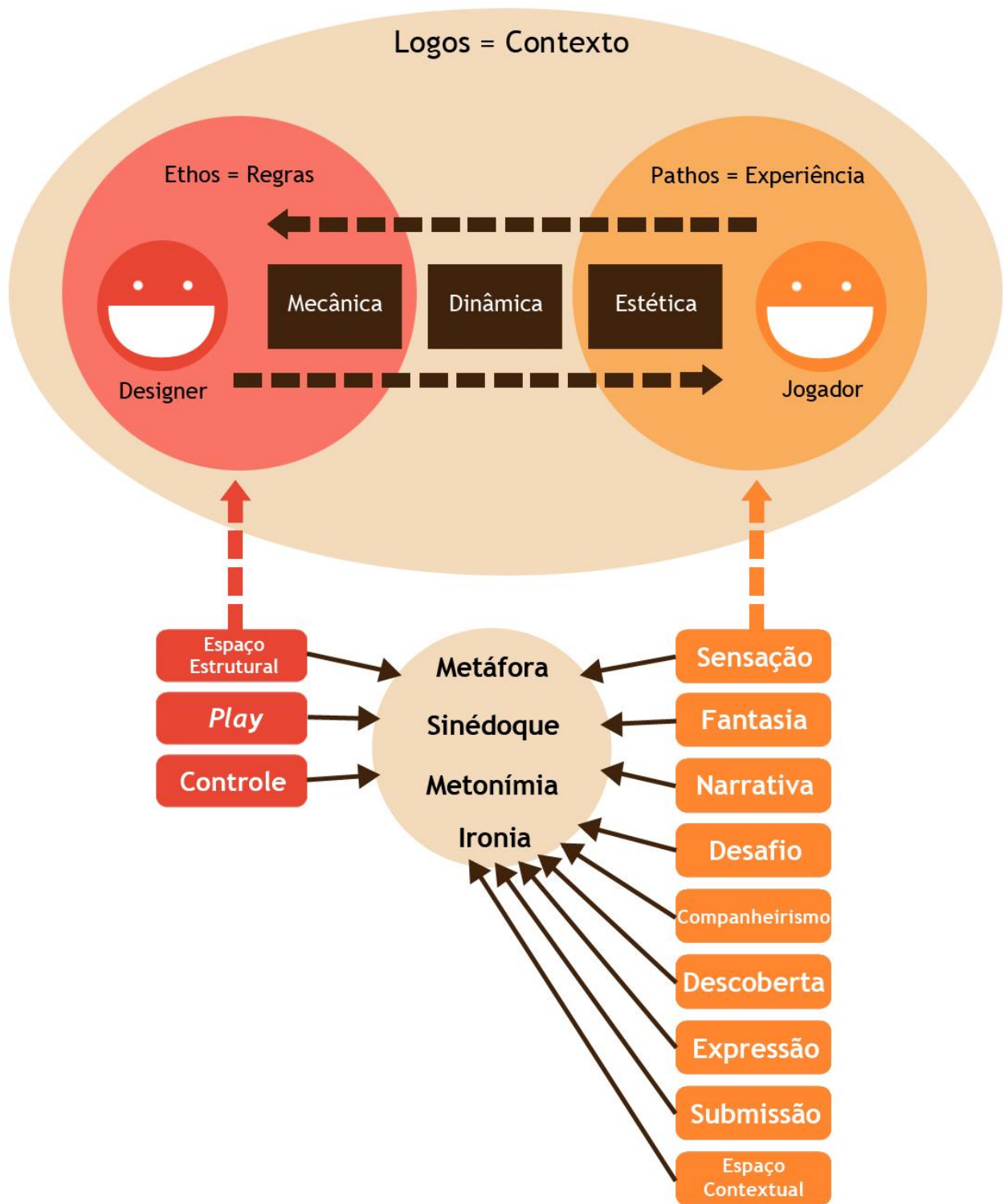


Figura 4.2 - A estrutura finalizada (SUBSTITUIR ESSA PÁG. PELO A3)

4.2 Síntese do capítulo

Com o desenvolvimento da estrutura que integra conceitos de retórica aos elementos de *game design*, este capítulo é o ponto central da pesquisa. Inicialmente, foi pesquisada a forma com que a retórica pode ser encontrada nos jogos eletrônicos, focando a pesquisa na definição da retórica procedural de Ian Bogost, como forma de demonstrar o caráter expressivo dos jogos eletrônicos, estendendo esse caráter para além dos objetivos de jogo e sem o jogador ser manipulado pelo jogo. Foi pesquisado também o que essa retórica pode transmitir, e por último, a estrutura de *game design* foi retrabalhada de acordo com a proposta do autor desta pesquisa, nos seguintes passos:

- 1) Os segmentos da estrutura de *game design* (Mecânica, Dinâmica, Estética) foram comparados com as bases da retórica (*Ethos*, *Pathos*, *Logos*), para explicitar a sua relação.
- 2) Novos elementos de *game design* foram inseridos (Espaço Estrutural, *Play*, Controle e Espaço Contextual) em cada segmento da estrutura, para aprimorar o seu funcionamento.
- 3) Cada elemento de *game design* pode fazer uso de uma das quatro figuras de linguagem disponíveis para transmitir algum tipo de mensagem, levando em conta o contexto do jogo, e como as peças se encaixam, criando um sistema coerente em sua mensagem e apresentação.

Devido ao curto prazo, não foi possível desenvolver um jogo com a estrutura da pesquisa para então, validar a sua eficácia. A forma de se continuar, portanto, é a análise de *RhetorGames* já existentes para identificar e caracterizar o uso da estrutura nesses jogos.

CAPÍTULO V

5.0 Hipóteses de uso da estrutura de *game design*

Este capítulo ilustra a estrutura desenvolvida utilizando-se de *RhetorGames* já existentes, ou seja, jogos eletrônicos com sistemas que transmitem conteúdo expressivo através do seu *game design*. A estrutura escolhida para a análise foi a pesquisa analítica, pela possibilidade de observar detalhadamente várias informações que *RhetorGames* podem transmitir, e verificar uma hipotética utilização da estrutura de *game design* desenvolvida. O objetivo é exemplificar como ela poderia ser utilizada.

5.1 Uso e Definição de Pesquisa Analítica

Este estudo permitiu notar indícios de que a retórica é capaz de potencializar a capacidade de expressão de um jogo eletrônico e que ela pode ser integrada a um processo de *game design* com essa função. Existem jogos que, de forma paralela ou incidental, conseguem expor conteúdo expressivo em seus sistemas, então seria possível utilizar a estrutura para analisar esse conteúdo.

Designada para a análise de informações na tentativa de explicar um fenômeno, a pesquisa analítica visa a valorização dessas informações encontradas a partir de um projeto de pesquisa. Essa forma de análise de dados é uma das bases da pesquisa qualitativa, oferecendo significado para os dados coletados, oferecendo uma visão tanto holística quanto particularizada dos dados (THOMAS & NELSON, 2010), ou seja, no caso em questão, a análise permite ter uma visão geral dos *RhetorGames*, bem como de detalhes de seus componentes e mecânica e, em especial, o uso de elementos de retórica.

Nesta análise dos jogos foi utilizada a pesquisa analítica filosófica que se caracteriza pela investigação crítica, em que o pesquisador analisa as informações existentes, estabelece hipóteses e sintetiza as evidências dentro de um modelo teórico (THOMAS & NELSON, 2010). As hipóteses são estabelecidas no momento em que

conceitos de retórica são aplicados em elementos específicos dos jogos analisados, como exemplificado nas análises a seguir. O modelo teórico utilizado é a estrutura de *game design* proposto, assim, todo o estudo foi sintetizado tendo o mesmo como base.

A seguir, o funcionamento dos *RhetorGames* são analisados de maneira a demonstrar como segmentos da estrutura desenvolvida podem ser capazes de projetar esses *RhetorGames* com os elementos de retórica. Esta análise dos jogos serve como uma simulação da estrutura. Outras informações vindas da pesquisa bibliográfica também são utilizadas para respaldar as características dos jogos como elementos retóricos.

5.2 Escolha de objetos analisados

Como dito anteriormente, a mecânica e a estética dos *RhetorGames* são detalhadas a seguir para que a estrutura possa ser “utilizada” no esquema de engenharia reversa, isto é, mostrando como que certos elementos dos jogos poderiam ter sido elaborados com a estrutura, caracterizando os elementos desses jogos como elementos existentes na estrutura de *game design*.

Para a escolha desses jogos, considerou-se as seguintes diretrizes:

- a) Como o tema da pesquisa foca em *RhetorGames*, foram considerados apenas jogos eletrônicos que se encaixam nessa definição.
- b) Jogos “Triplo-A” (nível AAA), classificados pela imprensa e indústria como tendo alto orçamento de desenvolvimento e alto alcance de marketing, são o foco desta análise. Esse tipo de jogo foi considerado para a pesquisa pelo seu alcance perante o público-alvo, adquirindo status de símbolo cultural, tais como, *Super Mario Bros.* e *Tomb Raider* (THOMAS *et al.*, 2007) (XAVIER, 2010).

- c) Foram considerados apenas jogos AAA em que suas mecânicas, temas e estética tenham, de alguma forma, sido analisadas em mídia jornalística ou acadêmica.

Após a definição das características necessárias para a seleção dos jogos, foram escolhidos quatro *RhetorGames*, uma amostragem pequena, mas que possui uma considerável cobertura de suas características expressivas em mídia acadêmica e jornalística. O número baixo de exemplos também permitiu uma análise mais aprofundada dos elementos de jogo no tempo disponível para a elaboração desta pesquisa. Os exemplos selecionados foram lançados entre 2007 até agora, o que permite considerar o que há de mais recente na indústria, bem como em termos de gêneros e temas trabalhados em jogos eletrônicos. Os jogos analisados são definidos a seguir.

- **Bioshock (2K GAMES, 2007)**

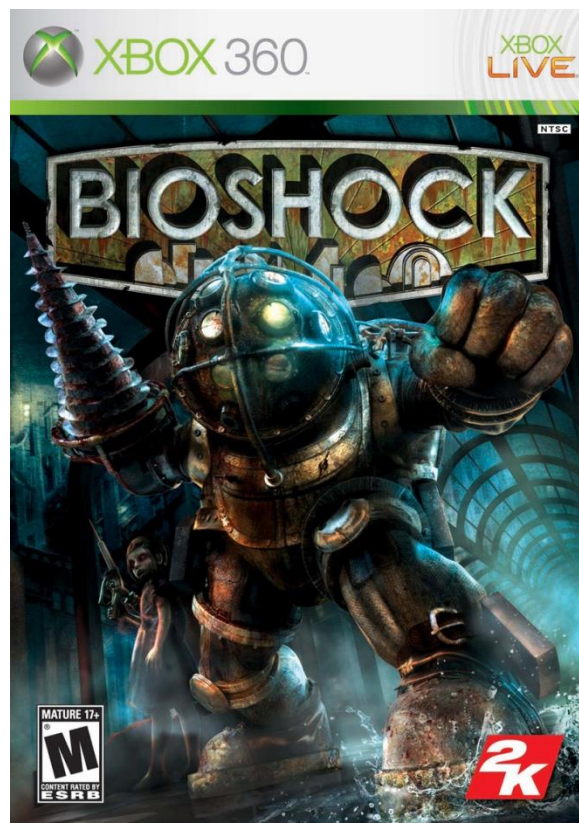


Figura 5.1 - Capa do jogo Bioshock

- Journey (THATGAMECOMPANY, 2012)



Figura 5.2 - imagem de capa do jogo Journey

- Assassin's Creed II (UBISOFT, 2009)

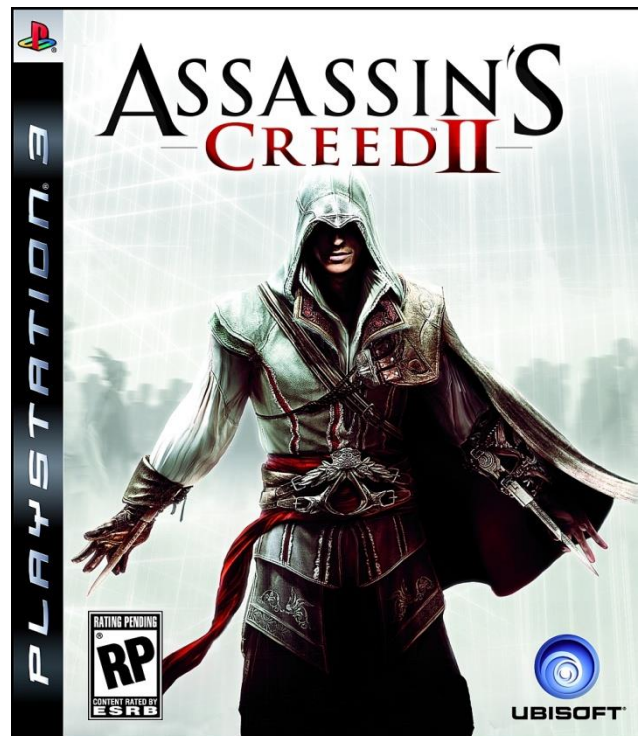


Figura 5.3 - Capa do jogo Assassin's Creed II

- Shin Megami Tensei: Persona 3 (ATLUS, 2007)

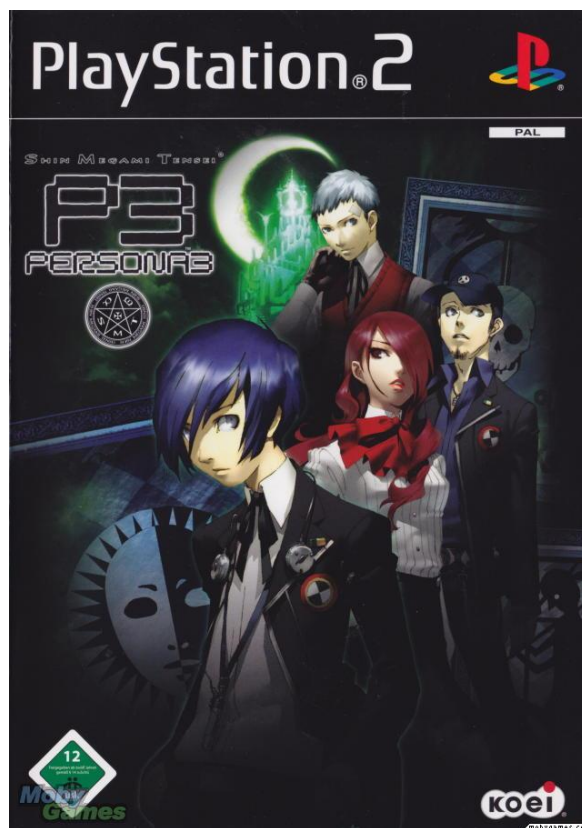


Figura 5.4 - Capa do jogo Shin Megami Tensei: Persona 3

5.3 Análise dos *RhetorGames*

Cada jogo é analisado como um caso em separado, interpretando a mecânica e estética de cada um e como elas fazem um paralelo com a estrutura. Os jogos analisados não apresentam exemplos de todas as possibilidades retóricas possíveis (e é improvável que haja um jogo tão abrangente), portanto, foram pesquisados os exemplos em que havia respaldo bibliográfico ou que fosse possível interpretar um significado claro sobre elementos específicos do jogo. Essa pesquisa analítica pode ser capaz de generalizar formas de funcionamento da estrutura para jogos semelhantes. As análises foram organizadas da seguinte forma:

Descrição Técnica e Comercial do Jogo – Explica-se em que gênero o jogo se encaixa e é feita uma breve descrição do seu contexto.

Co-relação dos Elementos de Retórica com Elementos de *Game Design* – São apresentados elementos específicos do jogo que atuam como conceitos de retórica, caracterizando o seu uso dentro da estrutura de *game design*.

A pesquisa analítica de cada *RhetorGame* é descrita a seguir.

5.3.1 Bioshock

Descrição Técnica e Comercial do Jogo:

Bioshock (2K GAMES, 2007) é um jogo para Playstation 3, Xbox 360 e PC, e seguindo a taxonomia de Bobany (2008), é do gênero FPS (First-person Shooter), com elementos de RPG. Este jogo se encaixa na categoria AAA por receber uma grande campanha de marketing, por ter vendido mais de 3 milhões de unidades (EDGE, 2009) e por ter sido aclamado no ano em que foi lançado, considerado “Jogo do Ano” pelo site Metacritic (METACRITIC, 2007), uma página da internet que agrega as análises de várias fontes jornalísticas sobre o assunto.

As possibilidades que o jogo oferece com relação ao controle, as ações que o jogador realiza e as que ele é levado a realizar denotam elementos de retórica atuantes, em que o Avatar do jogador e os NPCs (Non-Playable Characters, personagens não jogáveis) são os agentes que expressam essa retórica.

O jogo se inicia com o avatar do jogador (Jack) em um avião lembrando-se de algo que seu pai disse, quando de repente, o avião começa a cair sem explicação. Ele acorda à deriva, em frente a uma pequena plataforma no meio do mar e dentro dela, há um elevador que o leva para uma gigantesca sociedade utópica abaixo do mar, chamada *Rapture* (figura 5.5). Ela é comandada pelo magnata Andrew Ryan, um homem que decidiu criar uma sociedade para que a elite cultural e científica fuja da opressão de governos e religiões, priorizando o poder do indivíduo. Através do progresso científico foi desenvolvido nessa sociedade uma substância chamada ADAM que permite a sintetização de drogas que melhoram o corpo e dão a ele super-poderes. O uso desta droga se popularizou entre os habitantes de Rapture.



Figura 5.5 - A cidade submersa de Rapture, local onde se passa Bioshock

Por causa da crescente distinção de classes sociais e do monopólio econômico gerado pelo magnata Andrew Ryan, setores da cidade se voltaram contra ele, em especial, o gângster Frank Fontaine que controla o mercado negro de drogas. Criando demanda neste mercado, Fontaine recebeu ajuda da doutora Brigid Tenenbaum para desenvolver uma indústria clandestina e lucrativa de ADAM. Para atender essa demanda, foi desenvolvido no mercado um sistema que, com o auxílio de meninas vindas de orfanatos (chamadas no jogo de *Little Sisters*), eram capazes de produzir ADAM em altas quantidades, devido a alterações genéticas que as tornam capazes de metabolizar a substância em seus corpos. Em retaliação, Ryan desenvolveu seu próprio exército de super-humanos para destruir o mercado negro, evoluindo para uma espécie de guerra civil, sendo que Frank Fontaine, algum tempo depois do início desta guerra, foi dado como morto. Após isso, Ryan tomou posse das reservas de Fontaine e confiscou o uso das *Little Sisters*.



Figura 5.6 - Retratos de Andrew Ryan e Frank Fontaine, respectivamente

Quando o jogador vê a cidade pela primeira vez, ela já está destruída, e as pessoas, em sua maioria, morreram devido aos conflitos ou sofreram estranhas mutações pelo uso abusivo de drogas que tem o ADAM como produto principal. O sistema político se dividiu entre o líder Andrew Ryan e o coordenador de uma revolta da classe mais baixa, chamado simplesmente de “Atlas”, que visa a liberdade para o povo, contra o governo opressor do líder. Após vários ataques as fábricas de Little Sisters, a facção de Ryan desenvolveu os *Big Daddies*, seres humanos fortemente modificados com ADAM, que sobrevivem dentro de roupas de mergulhador e servem como guarda-costas das Little Sisters enquanto elas procuram e coletam ADAM dos corpos que sobraram da guerra. As Little Sisters são capazes de sintetizar mais ADAM a partir do que foi extraído dos mortos. O jogo, na figura de Atlas, pede ajuda ao jogador para depor Ryan do poder e devolver a sociedade ao povo que ainda resta.



Figura 5.7 - Um Big Daddy protegendo uma Little Sister de um habitante viciado

5.3.1.1 Análise de Elementos de Retórica em Bioshock

Elemento de Retórica: Metáfora

Elemento de Game Design: Controle (pertencente a Mecânica)

É através de Atlas, falando com o avatar por um comunicador, que o jogador recebe instruções sobre como agir e como o avatar Jack é necessário na luta pela liberdade dos poucos sobreviventes. Para isso, o jogador é obrigado a utilizar das drogas que dão a ele super-poderes para que consiga sobreviver no ambiente hostil. Então o jogo se baseia em tentar cumprir os objetivos da facção de Atlas, ao mesmo tempo em que procura mais da substância ADAM para poder utilizar a tecnologia desenvolvida na cidade para fabricar mais drogas e ampliar seus poderes, como por exemplo, o poder de emitir eletricidade das mãos (figura 5.8).



Figura 5.8 - Um dos poderes que o jogador é capaz de adquirir é o controle da eletricidade

O aspecto metafórico do Controle que se exerce no jogo está no próprio fato dele ser um jogo eletrônico. Videogames, sendo uma das mídias que tem como fator principal a interatividade e a iniciativa do jogador, baseiam-se na ilusão de liberdade que o jogador deve possuir ao jogar um jogo, agindo conforme a sua vontade. Sendo que jogos são experiências contidas em espaços limitados, os *game designers* fazem o máximo para que essa ilusão de liberdade seja constante para o jogador. E é nesse ponto que o aspecto pedagógico do jogo eletrônico entra em ação. O jogo explica e instrui o que deve ser feito e como agir da melhor maneira para que o jogador ultrapasse todos os obstáculos postos pelo jogo (TULLOCH, 2009).

Em um dado momento, Bioshock dá ao jogador uma grande sensação de controle. As meninas geneticamente alteradas que produzem ADAM em seus corpos (Little Sisters) podem ser encontradas em várias partes, procurando pela substância em corpos mortos, para que possam coletar e metabolizar mais ADAM, e o fazem de forma instintiva e sem consciência, como pessoas hipnotizadas. O jogador, na busca pelo seu progresso no jogo, se encontra em um dilema: capturar e extrair todo o ADAM dessas meninas e progredir com a maior quantidade de poderes ou pode curá-las, tornando-as meninas normais (figura 5.9). Esse poder de escolha reflete no desfecho da história e torna o jogador o agente do seu destino dentro do jogo.



Figura 5.9 - Ao capturar uma Little Sister, o jogador pode extrair o ADAM dela (*Harvest*) ou torná-la uma garota normal (*Rescue*)

A metáfora do Controle encontra-se no aspecto de que o jogo ao mesmo tempo que oferece ao jogador a escolha e a imersão na sensação de controle, chega a um ponto crucial em que essa sensação é arrancada de forma brusca.

Em um certo momento da narrativa, o jogador encontra-se de frente com o vilão Andrew Ryan, que revela que Jack (o jogador) estava sendo usado o tempo todo pelo “guia” do jogo, Atlas, revelando sua verdadeira identidade como Frank Fontaine, um dos responsáveis pela degeneração da sociedade. Ele o controlava mentalmente através de um comando de voz, repetido durante o jogo inteiro de forma casual nas frases, sem que o jogador note algo de estranho. Com esse comando, Ryan, vendo a falta de esperança na sociedade utópica, ordena que Jack o mate, numa demonstração de vitória, mesmo que isso signifique a sua morte. Nesse momento de virada, é descoberto que o vilão não é exatamente o vilão e que o personagem principal foi apenas um peão, incapaz de recusar essa última ordem, pois o jogo não permite que o jogador continue sem executar essa ação, indo de acordo com o comando de voz.

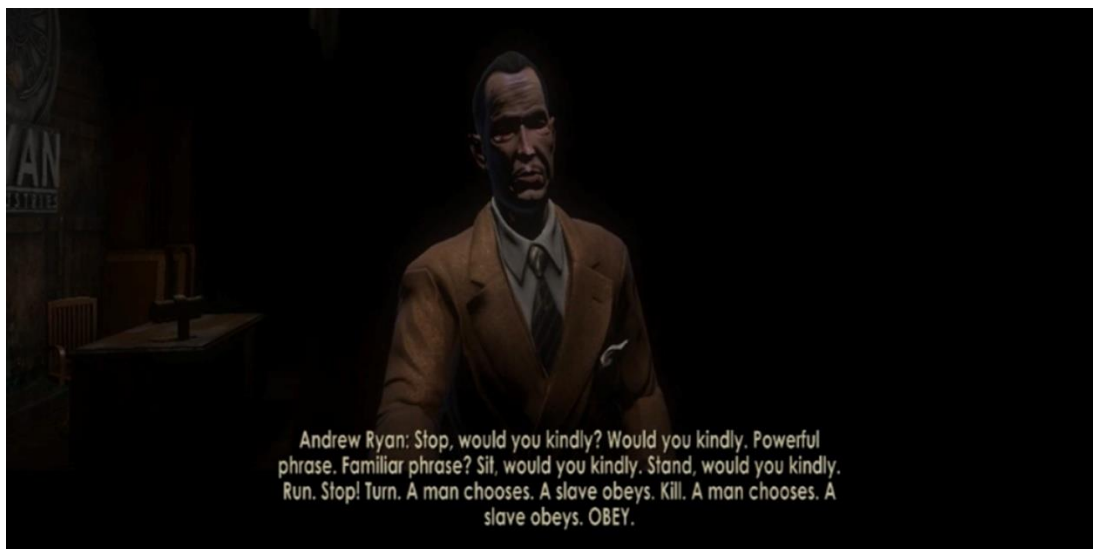


Figura 5.10 - Andrew Ryan utilizando o comando de voz ("*would you kindly?*") para demonstrar que Jack estava sendo controlado o tempo todo

Essa virada tem dupla função: primeiro, a manipulação de Atlas sobre Jack, e, segundo, a manipulação do jogo sobre o jogador. O evento possui uma grande importância como metáfora do controle que a tecnologia exerce sobre nós e como estamos dispostos a segui-la de forma cega. Enquanto que o personagem Jack seguiu as instruções por ordens subconscientes, o jogador seguiu essas ordens devido às poucas opções possíveis, assim como ele também se rendeu a lógica lúdica e imersiva de um jogo. Portanto, o jogo, ao debochar do jogador e apresentar todas as suas ações como ilusórias, quebra a imersão, fazendo com que o jogador esteja mais ciente de si próprio. Por outro lado, essa percepção aumenta o envolvimento do jogador com a problemática do jogo, pois o jogador também foi uma das pessoas enganadas.

Essa metáfora também se faz presente na forma como o jogador progride. Para que o avatar se torne mais forte, é necessário que ele faça uso da tecnologia disponível nas máquinas espalhadas pelo jogo, que distribuem drogas e fazem *upgrades* em seu próprio corpo, dando a ele novos poderes e melhorando seu desempenho. Para que essas máquinas funcionem, é necessário a substância ADAM, e para conseguí-la, o jogador a encontra em itens no chão ou nos corpos dos mortos encontrados, assim como nas Little Sisters, que podem ser capturadas para extrair o ADAM de seus corpos, matando-as neste processo. Nesse contexto, o avatar acaba se tornando, sem

perceber, igual aos inimigos que ele está enfrentando, sendo dependente da tecnologia que o nutre e incentivando a sua corrupção, ao matar as Little Sisters para ter mais ADAM. O jogador segue numa linha semelhante, pois ele pode se deixar levar pela possibilidade de mais poderes para o jogo, caso decida matar todas as Little Sisters. Isto ressalta a manipulação do personagem principal Jack, o jogador, e sugere que todos somos escravos da máquina.

Elemento de Retórica: Ironia

Elemento de Game Design: Espaço Contextual (pertencente a Estética)

A cidade em que se passa Bioshock, Rapture, é uma cidade de aspecto futurista projetada pelo magnata e empreendedor Andrew Ryan, que, ao desenvolver essa sociedade utópica, baseou-se nas idéias de Ayn Rand e do que ela cunhou como Objetivismo. Ayn Rand, escritora e filósofa americana, definiu o Objetivismo em seus livros de ficção, sendo que, conforme sua carreira literária progrediu, este conceito adquiriu um viés mais filosófico. O Objetivismo em si é considerado um sistema político-social-filosófico que prega, de forma resumida, a autonomia completa do ser humano, livre das amarras de Deus, do povo e do Estado, e a ética do egoísmo, em que o ser humano é individualmente responsável por seus atos, devendo agir apenas em benefício próprio, porém, ressaltando que a liberdade de cada um termina quando começa a do outro (THE NEW YORK TIMES, 2007).

A sociedade de Rapture, portanto, foi concebida e regida por Ryan, como uma proposta de progresso e aperfeiçoamento universais, longe da corrupção do mundo, e isso era feito através do capitalismo desenfreado, individualismo e auto-disciplina, que culminaram em programas de seleção genética e constantes cirurgia plásticas na busca da perfeição corporal. Ao jogar, o jogador percebe a falha e a decadência dessa sociedade, em que os habitantes de Rapture, ao invés de se tornarem seres humanos perfeitos, vivem como seres de aparência mutante e agressiva chamados de *Splicers* (figura 5.11), atrás apenas de recursos para sobreviverem e consumirem mais drogas. As teorias Objetivistas com que Ryan estruturou sua sociedade falharam por conta da própria natureza humana, que é gananciosa e egoísta.



Figura 5.11 - os Splicers estão sempre em brigas por causa de drogas ou posse de territórios

Parte do sucesso de Bioshock está na forma como ele trata a sua representação visual, isto é, o mundo que ele apresenta. A sociedade de Rapture é extremamente detalhada em seu funcionamento. Sua arquitetura, claramente inspirada na Art Deco das décadas de 20 e 30, evoca a sensação nostálgica de épocas melhores, em que tudo era mais correto e generoso. Os personagens do jogo têm a mesma sensação nostálgica, pois a história do jogo se passa em 1960, época em que o movimento artístico Art Deco já não existia mais. As lojas, teatros e outros serviços públicos aparentam grandiosidade e a publicidade é onipresente em todos os locais, vendendo imagens de perfeição através dos avanços da cirurgia plástica, e de poderes especiais, assim como imagens de diversão, com propagandas de teatros e shows. O jogo, ao mesmo tempo que demonstra uma sociedade calcada num ideal de beleza, só acentua de forma irônica, como esse ideal é falso, pois ao jogar, o que se vê são corpos jogados no chão, paredes sujas de sangue, pessoas dispostas a matar sem razão e setores da cidade mal-cuidados, com ameaça de inundação, dado que a cidade fica no fundo do mar. Bioshock, dessa forma, critica o impulso que guia as pessoas em busca de uma utopia, e acaba tendo outro significado, ou seja, a cidade de Rapture não progrediu, ela ficou no passado e entrou em decadência, e o jogo apenas acentua o perigo desse progresso forçado com a visão de uma bela cidade destruída, mostrando propagandas com promessas de lazer e alegria, ao lado de pisos sujos de sangue e estruturas caindo aos pedaços (ALDRED & GREENSPAN, 2011).

Abaixo, imagens que exemplificam a arquitetura grandiosa (figura 5.12) e nostálgica (figura 5.13) do local. Mais abaixo, exemplos da publicidade espalhada em Rapture, como um anúncio de teletransporte através dos super-poderes adquiridos pelo ADAM (figura 5.14), e um anúncio incentivando as maravilhas da cirurgia plástica (figura 5.15).



Figura 5.12 – A arquitetura de *Rapture* baseia-se no movimento artístico do Art Deco



Figura 5.13 – A decoração dos locais apropria-se de características típicas dos anos 20 e 30



Figura 5.14 - Um dos anúncios publicitários de Rapture, sobre as conveniências do teletransporte

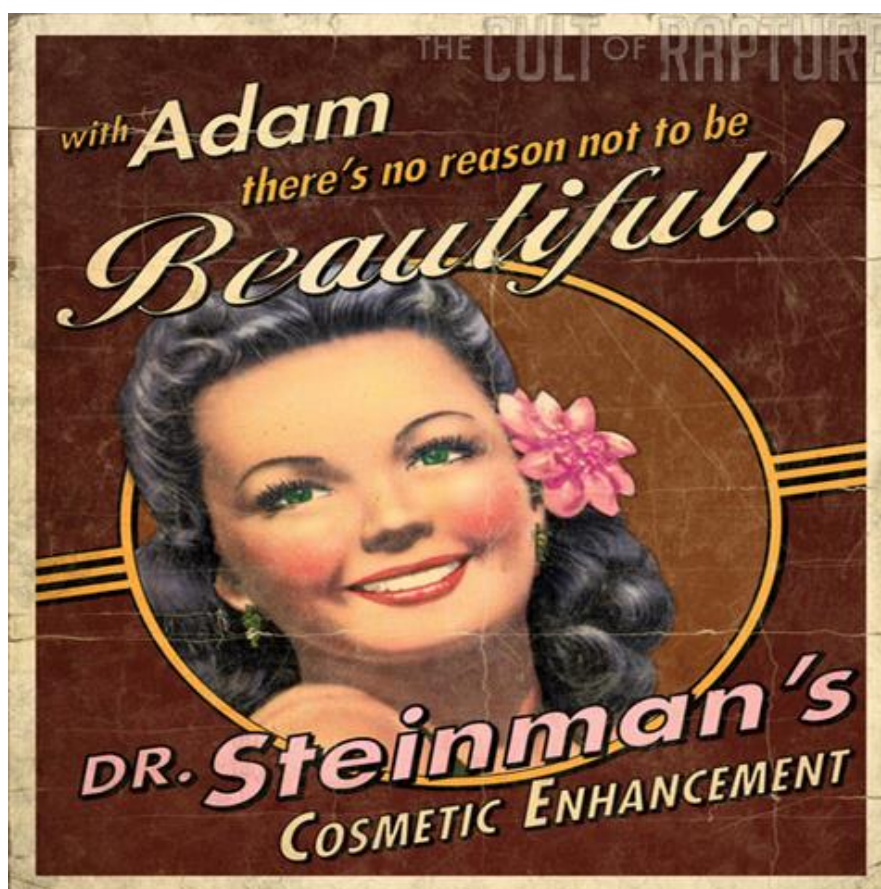


Figura 5.15 - Outro anúncio que demonstra o interesse pela perfeição corporal

A utopia em si, adquire um caráter irônico quando nos tornamos escravos desse impulso em alcançá-la a qualquer custo, tornando-se distopia.

As mensagens expressas através da retórica encontrada em Bioshock fundamentam-se principalmente nas mecânicas que o jogador tem disponível e o que ele faz com essas mecânicas. O autor da pesquisa considera que o fator da mecânica é o mais crucial em transmitir essas mensagens, devido a importância do jogador como agente dentro do jogo.

Essas mensagens, no entanto, são opcionais (como é esperado de um *RhetorGame*), o que significa que o Propósito – termo da classificação de jogos eletrônicos de Adams (2009) (Capítulo II) – ainda é a diversão do jogador e o lucro do desenvolvedor, porém, esse propósito é aliado com a clara intenção de transmitir uma mensagem. O uso dos conceitos de utopia, de Objetivismo e de livre-arbítrio não são utilizados de forma casual, mas sim, com um controle bem executado, disposto a guiar o jogador a certas conclusões. Admite-se que nem todo jogador capte as mensagens aqui expressas, pois isso também é dependente do tipo de jogador e da sua faixa etária. Note-se que o tipo de jogador se refere a classificação de jogadores de Bartle (1996), na qual, possivelmente, jogadores dos tipos Exploradores e Socializadores se aproximem mais das conclusões aqui elaboradas. Isso não é um defeito, mas sim, uma vantagem do jogo eletrônico, que permite que o jogador encontre seu próprio significado, dado que ele tenha a intenção de refletir sobre o que acontece no jogo.

Concluindo a análise, é estabelecida a hipótese de que Bioshock possui conceitos de retórica nos elementos de Controle e Espaço Contextual. O caráter retórico da mensagem, pela visão do autor da pesquisa, pende para a Mecânica, pois a mensagem é expressa através das próprias ações mecânicas que o jogador realiza, a consequência dessas ações e as interpretações que o jogador elabora. O jogador descobre a mensagem do jogo através dele mesmo. A mensagem do jogo se relaciona com o gênero Forense de retórica, pois o jogo questiona as consequências das ações do jogador e dos personagens. A mensagem também se aproxima de Temas (ADAMS, 2009), tais como, liberdade, escravidão, livre-arbítrio e tecnologia.

A figura 5.16 a seguir, ilustra os conceitos de retórica de Bioshock assinalados na estrutura desenvolvida.

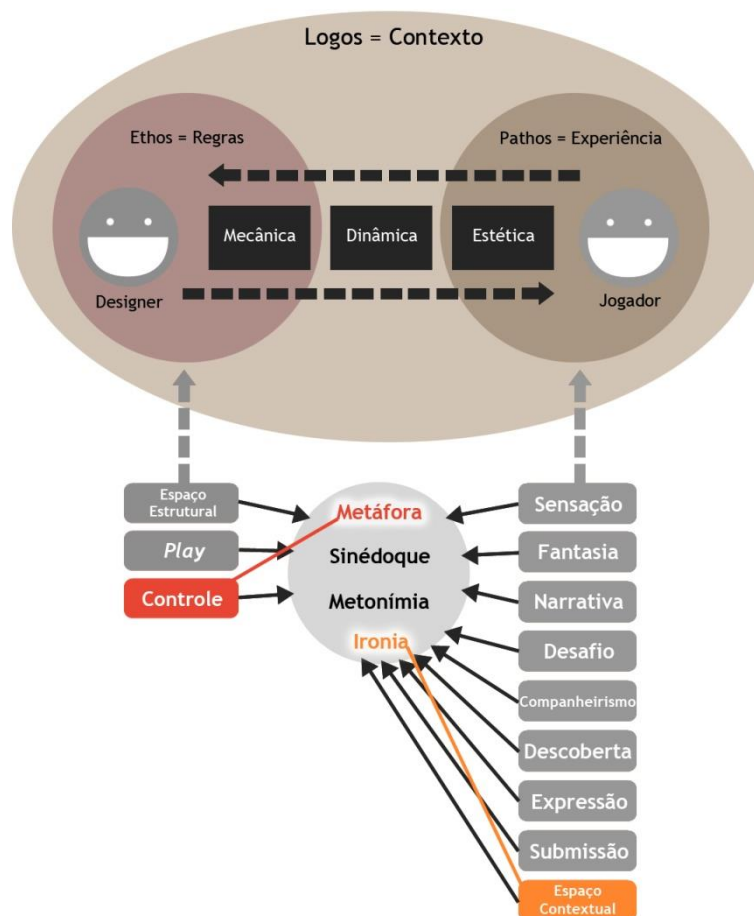


Figura 5.16 – Os elementos do *game design* de Bioshock em que a retórica pôde ser analisada

5.3.2 Journey

Descrição Técnica e Comercial do Jogo:

De acordo com a taxonomia de Bobany (2008), Journey (THATGAMECOMPANY, 2012) se aproxima mais do gênero plataforma. O jogo, para Playstation 3, tenta transmitir uma mensagem para o jogador utilizando principalmente do seu espaço estrutural e da relação que o personagem cria com o seu ambiente e com outros jogadores. Embora seja um jogo curto e disponível apenas para download pela rede do Playstation 3, ele se encaixa na categoria AAA por conta do grande porte da empresa que o financia (Sony); seu alto número de vendas, tornando-se o jogo da rede do

Playstation 3 que mais vendeu cópias no lançamento (PLAYSTATION BLOG, 2012); e o reconhecimento dos críticos da imprensa especializada (METACRITIC, 2012).

Em Journey, o jogador controla um ser sem sexo aparente, envolto em um pano e um cachecol, que vaga em um deserto, semelhante a um nômade. O jogo se inicia com o personagem chegando ao cume de uma duna, e vendo ao longe uma montanha com uma fenda em seu topo. O título do jogo aparece, "JOURNEY". Esse título é o único texto de relevância até o seu final, e descreve com exatidão o que o jogo se propõe a ser. Controlando o avatar, o jogador deve levá-lo até o ponto final de sua jornada, o topo da montanha (figura 5.17). Para isso, ele deve passar por vários locais, desde ruínas espalhadas pelo meio do deserto, cavernas subterrâneas que assemelham-se ao fundo do mar e até regiões montanhosas cobertas de neve. Ao longo do trajeto, o avatar vai encontrando pistas da razão de sua jornada. O jogador pode fazer com que o avatar emita um comando sonoro, que tem um som semelhante a um sino e sua força é representada visualmente como uma onda saindo da sua cabeça (figura 5.18). Esse comando faz com que as máquinas e os sistemas das ruínas funcionem, permitindo o progresso do jogo.



Figura 5.17 - O avatar e seu destino final ao fundo, a montanha

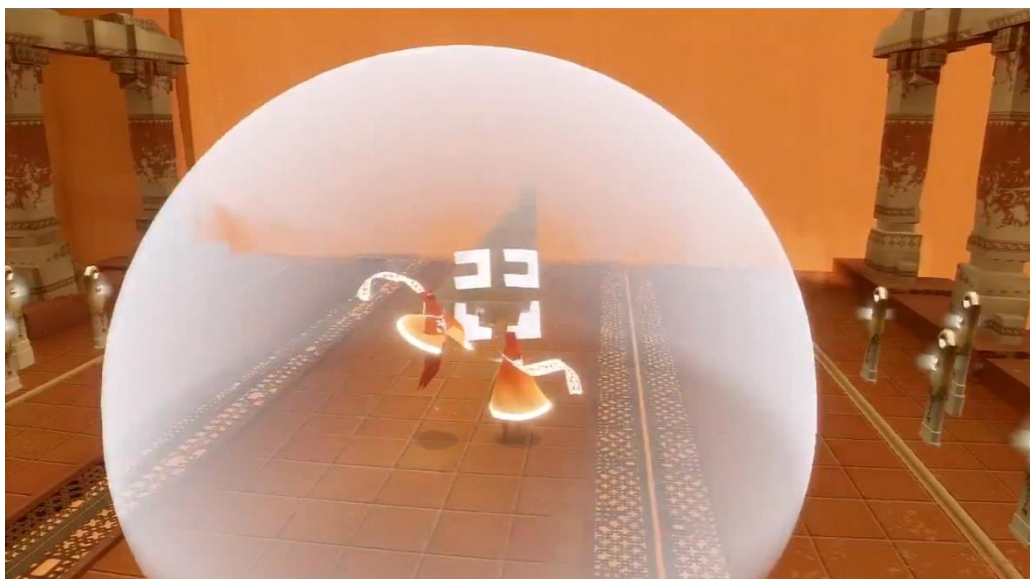


Figura 5.18 – O comando sonoro do avatar permite que o jogador avance no jogo

Um dos elementos que se destacam no progresso do jogo é a aparição de pedaços de pano (semelhantes a roupa do avatar), que voam pelo cenário e são parte integral do jogo. O jogador os encontra sem vida pelas construções em que passa, e ao usar o comando sonoro, esses pedaços de pano adquirem vida e elevam o avatar no ar, permitindo que ele consiga voar por curtos períodos de tempo. Conforme se avança no jogo, essas formas de vida feitas de pano apresentam novas formas, semelhantes a animais, e auxiliam melhor o jogador. O cachecol que o avatar possui também tem a capacidade de elevá-lo ao ar, e encontrando símbolos escondidos na ruína, consegue aumentar o seu tamanho, permitindo voar por mais tempo. Esse cachecol é utilizado como ferramenta de progresso, pois o seu tamanho fornece a habilidade do personagem voar por pequenos períodos de tempo, possibilitando a superação de obstáculos (figura 5.19).



Figura 5.19 - O cachecol do avatar possui uma luz que vai enfraquecendo conforme ele perde o poder de voar

Para dar objetivo na jornada do avatar, ele passa por vários altares, que servem como locais em que o progresso do jogo é salvo e partes da história são apresentadas. Ao aproximar-se de um altar, o avatar emite o seu comando sonoro, o altar se acende e ele se senta. Nisso, é mostrada uma *cutscene* em que ele se encontra com outro ser envolto em uma capa, igual a ele, só que totalmente branco e bem maior, dando a impressão de ser uma divindade (figura 5.20). É então, apresentada cenas em murais de como a civilização do jogo surgiu, progrediu e entrou em ruína (figura 5.21). Cada altar que o jogador encontra vai apresentando essa história gradativamente, fazendo com que se saiba um pouco mais sobre o passado do povo do personagem e a sua jornada para o topo da montanha, objetivo final do jogo.



Figura 5.20 - O avatar se encontrando com uma divindade

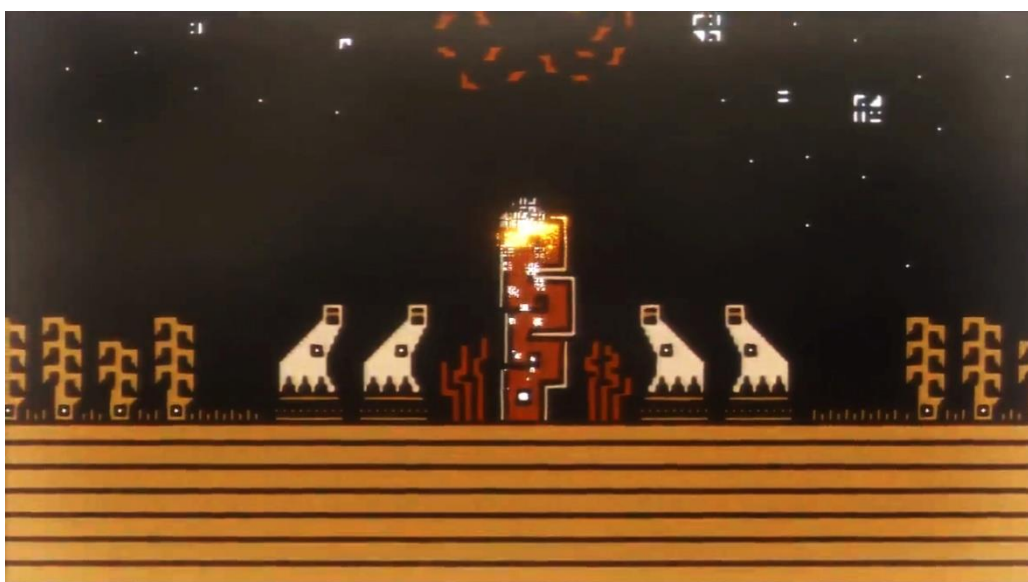


Figura 5.21 - As cenas em murais animados explicam a história da civilização do jogo

5.3.2.1 Análise de Elementos de Retórica em Journey

Elemento de Retórica: Metáfora

Elemento de Game Design: Espaço Estrutural (pertencente a Mecânica)

A mecânica de Journey é simples e dispensa a existência de interfaces gráficas de auxílio, como barras de energia, mapa do cenário, etc. Isso também foi uma escolha

consciente por parte dos desenvolvedores. Retirar o excesso de estímulos e a overdose de *feedback* que um jogo eletrônico causa, faz com que os jogadores procurem outras formas de serem estimulados pelo jogo (EUROGAMER, 2012). Assim como a ausência de auxílio, todo o seu propósito, ambientação e objetivo do jogo são enigmáticos, deixando o jogador de certa forma “livre” para explorar e fazer do espaço existente uma jornada pessoal. Esse aspecto pessoal depende da entrada do jogador no jogo para que a experiência do jogo tenha significado.

O Espaço Estrutural segue uma ordem que se assemelha a “Jornada do Herói”, também chamada de “Monomito”, um padrão básico que acompanha a maioria das narrativas encontradas pelo mundo. Esse padrão descreve um herói que recebe um chamado para entrar em uma jornada. Caso aceite, ele irá se deparar com vários obstáculos, seja sozinho ou com outros ao seu lado. Caso ele supere todas as tribulações, ele consegue então uma recompensa. Decidindo voltar para casa, ele deve enfrentar novos obstáculos com o que foi aprendido e utilizar essa recompensa para o bem do mundo (CAMPBELL, 2004).

Journey apresenta uma versão minimalista desse padrão, iniciando-se com cenários planos no deserto, sem grandes dificuldades, e com a montanha (o chamado do personagem) sempre à vista (figura 5.22). Continuando a seguir, os obstáculos vão tornando-se mais difíceis, o que é visível no tratamento do terreno que vai ficando mais complexo (figura 5.23), e vai descendo até o avatar cair no subterrâneo (figura 5.24).



Figura 5.22 – O cenário inicial do jogo é plano



Figura 5.23 – Ao progredir no jogo, o cenário torna-se mais complexo



Figura 5.24 – O avatar após descer ao subterrâneo

De lá, ele deve passar por monstros que tentam atingí-lo para aos poucos subir de volta em construções obscuras e retomar, novamente, o seu desafio final, a subida da montanha. Com o progresso da história, descobre-se que todos dessa civilização fazem essa mesma jornada, mesmo que muitos não cheguem ao final, e é possível encontrar centenas de estruturas semelhantes a túmulos durante o percurso do jogo (figuras 5.25 e 5.26).



Figura 5.25 - O avatar passa por várias pequenas estruturas



Figura 5.26 - Após progredir no jogo, é possível notar que essas estruturas são na verdade túmulos

Ao chegar quase no topo, o avatar está exausto, seus passos ficam mais lentos, neva mais intensamente, e ele cai e morre. Isso aparenta ser o final de uma jornada falha, porém, as divindades que foram conversando com ele ao longo do jogo aparecem e o levam para o topo, numa espécie de “Céu”, em que não há mais chão e o jogador vai voando cada vez mais alto (figura 5.27), até chegar ao topo da montanha e passar pela fenda, coberta por uma luz branca (figura 5.28). Com isso, termina o jogo e uma estrela sai do topo da montanha, percorre todo o terreno e volta ao início, de onde o jogo pode ser jogado mais uma vez, fechando o ciclo, a Jornada do Herói e do jogo.



Figura 5.27 - O cenário final do jogo passa a impressão de ser o Paraíso



Figura 5.28 - O avatar e mais um jogador chegando ao final de sua jornada

O jogo não chega a explicar de forma exata nada do que acontece na história. Esse caráter simples e abstrato do terreno, o uso da sua verticalidade e a possibilidade de voar acima dele, atinge os jogadores de tal maneira que eles são capazes de relacionar as próprias tribulações de suas vidas com os acontecimentos e o progresso do jogo, como iniciar, cair, se levantar, falhar e recomeçar. O jogo consegue ser uma metáfora para praticamente qualquer coisa, e mesmo assim manter um foco (KOTAKU, 2012).

Elemento de Retórica: Sinédoque

Elemento de Game Design: Companheirismo (pertencente a Estética)

Outra das principais características em que Journey se destaca é o fato de poder encontrar outras pessoas jogando e passando pela mesma jornada que o jogador está fazendo (desde que o console esteja conectado à internet). Mas um dos aspectos mais interessantes é que o jogador não pode interferir na jornada dos outros, eles não podem entrar em conflito nem se ajudar, podem apenas estarem juntos conforme avançam. Os jogadores que andam juntos em uma mesma jornada o fazem por livre e espontânea vontade, sem esperar recompensa (figura 5.29). Só após o final do jogo que é mostrado o nome em rede dos outros jogadores.



Figura 5.29 - Não há nenhum benefício para o progresso do jogo em ter alguém acompanhando o jogador

De acordo com Jenova Chen, o designer principal e diretor do jogo, a mídia do cinema possui gêneros bem estabelecidos, como suspense, terror, ação, esporte, e a mídia dos jogos eletrônicos também possui gêneros que funcionam de forma semelhante. Porém, o que os jogos eletrônicos não possuem são gêneros que se aproximem mais do drama, romance, documentário, algo que ofereça uma reflexão sobre a própria vida. Sendo esses gêneros compostos de sentimentos básicos que as pessoas sentem, é estranho que os jogos sejam incapazes de oferecê-los, o que é uma das razões das pessoas pararem de jogar quando crescem, pois vão procurar outras formas de sentir essas emoções (EUROGAMER, 2012).

Journey, portanto, tenta introduzir um senso de significado, reproduzindo algum tipo de troca emocional. Como já foi dito, o jogo quase não possui texto e não oferece auxílio algum quanto aos seus objetivos e funções, criando uma sensação de solidão. É nesse contexto que a presença de outra pessoa real jogando a mesma partida se torna algo tão significativo, pois oferece a sensação de solidão compartilhada, e que, com o tempo, se torna cumplicidade. Quando o jogo estava em desenvolvimento, versões-protótipo possuíam várias mecânicas de auxílio entre os jogadores, como curar outros jogadores e resolver quebra-cabeças em conjunto, mas logo depois, notou-se que tudo isso eram apenas trocas mecânicas, com o objetivo de progredir e avançar no jogo. Os outros jogadores eram encarados apenas como ferramentas. Para que houvesse uma troca emocional genuína, seria necessário que eles quisessem essa companhia por vontade própria. O resultado disso é que, ao encontrar alguém no jogo, o jogador sente prazer em finalmente se deparar com alguém que compartilha da mesma experiência, havendo um incentivo para se manterem juntos, terem paciência uns com os outros e aproveitarem o momento. Essa mecânica torna-se uma generalização abrangente, uma sinédoque do Companheirismo.

O caráter universal e minimalista de Journey, tornam o seu Propósito, Audiência e Tema (ADAMS, 2009) livres para serem interpretados de várias formas e por vários tipos de jogadores. Sua única característica mais definida, de acordo com a classificação de Adams (2009), é o Cenário, e mesmo assim, ele é aberto e abstrato ao ponto de serem o que o jogador quer que seja.

Concluindo a análise, é estabelecida a hipótese de que Journey possui conceitos de retórica nos elementos de Espaço Estrutural e Companheirismo. O caráter retórico da mensagem, pela visão do autor da pesquisa, pende para a Mecânica, pois a mensagem é transmitida pela interpretação que o jogador dá ao jogo, de acordo com as suas ações dentro dele. Como já mencionado, o jogador descobre a mensagem do jogo através dele mesmo. A mensagem do jogo se relaciona com o gênero Demonstrativo de retórica, pois o jogo dispõe a sua mensagem de forma livre para o jogador interpretá-la. A mensagem também se aproxima de Temas (ADAMS, 2009), como, vida, ciclo, relação e lembrança.

A figura 5.30 a seguir, ilustra os conceitos de retórica de Journey assinalados na estrutura desenvolvida.

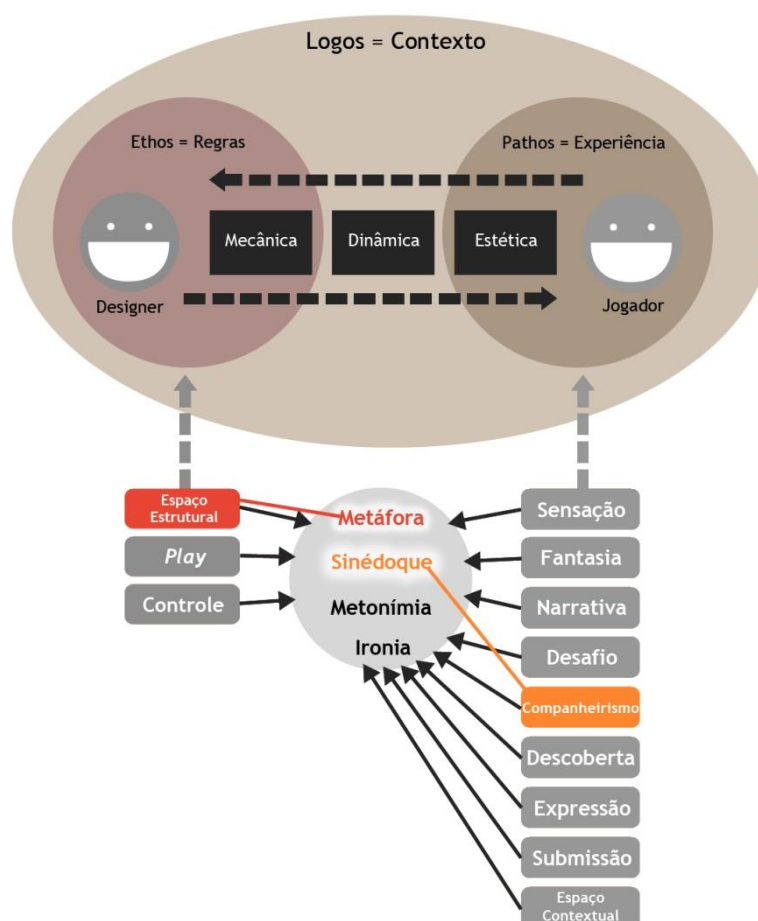


Figura 5.30 - Os elementos do *game design* de Journey em que a retórica pôde ser analisada

5.3.3 Assassin's Creed II

Assassin's Creed II (abreviado para "AC2", nesta análise) (UBISOFT, 2009), pela taxonomia de Bobany, é um jogo que integra vários gêneros, como Plataforma, Luta/Pancadaria e RPG, utilizando-se do gênero Ação como base dos seus sistemas. O jogo é em terceira-pessoa e o seu Cenário são cidades da Itália dos séculos XV e XVI. O jogo se encaixa na categoria AAA pela sua campanha de marketing bastante difundida, que incluiu aparições do personagem principal em jogos de outras companhias e até uma mini-série transmitida pela internet, para gerar interesse pelo jogo; o alto número de vendas (9 milhões de cópias até início de 2010) (COMPUTER AND VIDEOGAMES, 2010); e a quantidade de indicações que recebeu para o prêmio "*Game Developers Choice Awards*", em várias categorias (PR NEWSWIRE, 2010).

Sua mensagem é transmitida pelo aspecto educacional, histórico e político que o jogo apresenta de forma integrada ao seu mundo e a sua narrativa.

Como Assassin's Creed é uma série de jogos com uma narrativa contínua, é pertinente explicar o seu pano de fundo. O jogador controla Desmond Miles, um barman nos dias atuais, que foi sequestrado por uma companhia chamada Abstergo. Essa companhia o obriga a utilizar uma máquina chamada Animus (5.31), que permite que o usuário possa reviver de forma virtual, acontecimentos de seus antepassados, aproveitando-se do conceito (fictício) de que o DNA de uma pessoa é capaz de guardar essas memórias inconscientemente. A Abstergo quer uma lembrança específica de Desmond, e não irá liberá-lo até que a encontrem.



Figura 5.31 - O Animus é um aparelho que permite vasculhar as memórias dos antepassados do indivíduo através de informações armazenadas no DNA

Ao explorar a sua memória, Desmond vê que seus antepassados faziam parte da Ordem dos Assassinos, agindo pelas sombras para manter a estabilidade no mundo. Eles estavam em conflito com a Ordem dos Templários, ordem militar cristã que atuava de acordo com os interesses da Igreja e tinha o favor de vários nobres. O próprio Desmond é um assassino, fato que ele revela apenas no final do primeiro jogo da série, *Assassin's Creed I* (abreviado para "AC1", nesta análise). Outro ponto importante é que, assim como os Assassinos, os Templários nunca deixaram de existir, e após a sua dissolução pela igreja, eles continuaram a agir secretamente, exercendo influência em governos e controlando empresas, sendo que a Abstergo é uma empresa de fachada que centraliza as operações. Na figura 5.32, uma representação de um Templário e de um Assassino de acordo com as caracterizações do jogo.



Figura 5.32 - Os Templários e os Assassinos

Desmond foi sequestrado pelos Templários afim de que eles descobrissem a localização de um artefato chamado “Maçã do Eden” (figura 5.33), perdido há muito tempo nos antigos conflitos. Esse artefato possuiria um grande poder, capaz de controlar a humanidade. Junto a isso, há a existência de um cataclisma que irá acontecer em 2012 (ano em que se passa o jogo) e a Maçã do Eden seria uma das únicas formas de se evitá-lo. Assim, cada Ordem tem um objetivo sobre a forma de se utilizar o objeto. O jogo toma liberdades criativas e mistura fatos históricos com fatos fictícios, portanto, vários dos acontecimentos mais diretos que o jogo apresenta não são reais ou não correspondem exatamente aos reais, embora a maioria dos aspectos relacionados ao Cenário e aos Temas do jogo sejam baseados em ideias verdadeiras.



Figura 5.33 - Não se sabe ao certo o que o artefato "Maçã do Eden" é capaz de fazer

A história da série narra então, as viagens de Desmond pelas memórias dos seus antepassados, a sua fuga da Abstergo, salvo por membros da ordem atual dos assassinos, e a corrida pela obtenção do artefato. AC2 é o segundo jogo da série e conta a parte da história em que Desmond foge da Abstergo, com a ajuda de uma assassina infiltrada chamada Lucy. Eles se juntam depois a outros membros da Ordem dos Assassinos para encontrar a localização da Maçã do Eden, vasculhando as memórias de Desmond. O cerne do segundo jogo, está no controle do avatar que Desmond encarna, chamado Ezio de Auditore, um jovem nobre italiano na Florença do final do século XV, que vê seu pai e seus irmãos serem executados em uma conspiração política. Para não sofrer o mesmo destino, ele foge e se refugia na casa do tio que revela que ele e seu pai eram Assassinos, e Ezio se prontifica a se tornar um para conseguir vingança e desmascarar os executores da sua família. O jogo gira em torno do aprendizado de Ezio em se tornar um assassino, os alvos que ele precisa executar e as informações que ele descobre sobre as verdadeiras intenções dos Templários e dos Assassinos.

5.3.3.1 Análise de Elementos de Retórica em Assassin's Creed II

Elemento de Retórica: Metáfora

Elemento de Game Design: Narrativa (pertencente a Estética)

A narrativa de AC2 contém inúmeras influências literárias e históricas, valendo-se das ideias e até mesmo da presença de vários personagens reais. Porém, um dos temas principais do jogo, que rodeia os objetivos e a mensagem que o jogo tenta transmitir, é o lema principal da Ordem dos Assassinos: “Nada é real, tudo é permitido”. Inicialmente, a frase parece um convite ao ceticismo e a anarquia generalizados. Porém, as coisas não são tão simples assim.

O conflito principal entre Templários e Assassinos é, de acordo com o mundo estabelecido no jogo, algo que perdura por séculos. Os Templários defendem um discurso autoritário, com a convicção de que o povo é ignorante e que a paz pode apenas ser alcançada através de uma autoridade centralizada, regida com austeridade

e pouco espaço para a livre expressão do povo. Os grandes poderes no mundo real obtiveram e mantêm esse poder através de várias políticas que se aproximam desse formato, e isso inclui desde as mais antigas religiões até o culto do consumo, estimulado pela pressão e cultura da mídia. O povo precisa ser regido para ser feliz, então é necessário que se diga o que ele precisa. O jogo cita vários nomes de figuras reais como sendo supostamente relacionados aos Templários, como Júlio César, os Borgias (que são inclusive os principais antagonistas de AC2, como Rodrigo Borgia na figura 5.34), Thomas Edison, Adolf Hitler, Josef Stalin, entre outros (DARTSCH, 2012).



Figura 5.34 - Rodrigo Borgia foi o Papa Alexandre VI

Sempre que Ezio assassina algum de seus alvos relacionados a narrativa do jogo, o cenário virtual criado pelo Animus (a máquina de exibição de memória) se desfaz em um fundo branco, e é mostrada uma conversa entre ele e a pessoa executada, morrendo em seus braços (figura 5.35). Os discursos geralmente correm pelas ideias de que essas pessoas estavam fazendo o bem, exercendo a sua moralidade, demonstrando que eram corretos e que eles se encaixavam com o que a sociedade e seus superiores achavam que eles deveriam ser (SCOTT, 2011).



Figura 5.35 - Após executar um alvo, as conversas entre ele e Ezio não se situam no mundo de jogo, passando a impressão de ser uma situação abstrata ou imaginária

Os Assassinos, por outro lado, se apresentam como um grupo menos coeso, e mais propenso a instabilidade, mas que defende ferrenhamente a independência do homem através da procura pelo conhecimento como condição para alcançar a sua liberdade individual, ao mesmo tempo em que reconhece as suas responsabilidades para com o próximo, estabelecendo laços de cooperação e solidariedade com toda a sociedade. Várias figuras do mundo real são apresentadas no jogo como sendo associados aos Assassinos, como, por exemplo, Dante Alighieri, Nicolau Maquiavel, Leonardo da Vinci e Nikola Tesla. Entretanto, a livre-expressão do discurso dos Assassinos também permite interpretações diferenciadas. Al Mualim, um dos personagens principais de AC1 e líder da Ordem dos Assassinos, com o passar do tempo, começou a acreditar que a melhor forma de reforçar as crenças de sua Ordem era aplicar um controle rígido sobre os seus integrantes, ou seja, começou a aplicar a forma de pensar da Ordem dos Templários para pressionar os ensinamentos dos Assassinos, gerando contradição em sua filosofia. O protagonista (ancestral de Desmond) de AC1 o derrota e assume o comando da Ordem, porém, fica constantemente em conflito sobre o uso do controle e da violência como formas de manutenção da sociedade. Textos contendo essas ideias são encontrados por Ezio em AC2 (figura 5.36), visto que o antepassado de Desmond em AC1, viveu cerca de 400 anos antes de Ezio (DARTSCH, 2012).

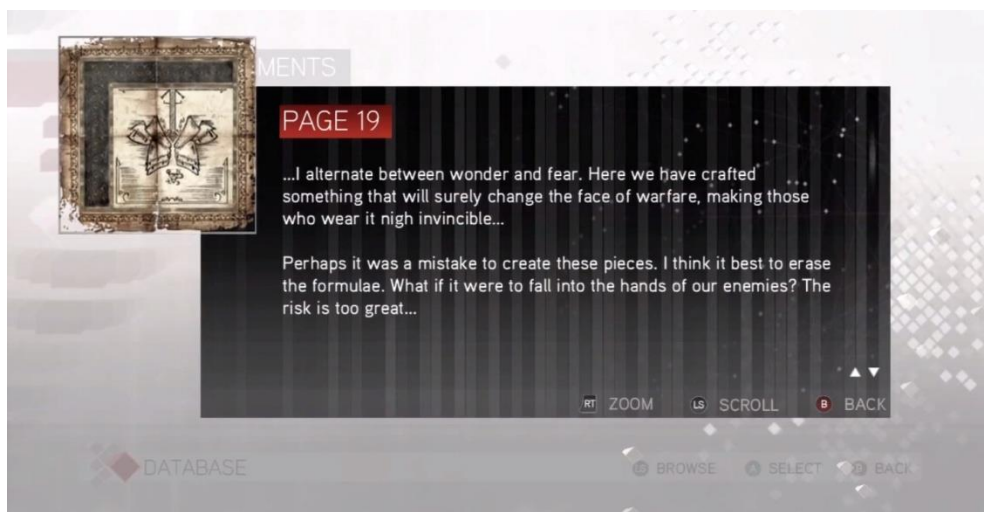


Figura 5.36 - O jogo permite colecionar vários tipos de documentos, que detalham o mundo de jogo e a filosofia por trás dele

O lema dos Assassinos, no final, é o que guia a narrativa de AC2 servindo como bússola moral e ética. Ainda de acordo com Dartsch (2012), embora o jogo utilize-se de uma narrativa com teorias conspiratórias, linhas de tempo que abrangem 4 épocas diferentes e uma constante guerra entre duas facções, esses elementos podem ser simplificados como metáfora de duas tendências da humanidade:

- O discurso centralizado, que impõe uma única autoridade e uma única forma correta de ser, na tentativa de proteger o povo de seus próprios erros, já que este deseja um “líder” que o guie e o proteja do resto do mundo.

- O discurso liberador, que é sintetizado pela frase “Nada é verdade, tudo é permitido”. “Nada é verdade” indica que os sistemas que regem a sociedade são frágeis e estão em constante processo de mudança ou ruína. Assim, não é recomendado se entregar cegamente a uma verdade, como se fosse absoluta, pois ela não será eterna. “Tudo é permitido” indica que o ser humano é quem controla suas ações e é responsável por suas consequências, sejam boas ou ruins, sendo necessário respeitar os outros.

Pelo fato do jogo acompanhar o lado dos Assassinos, e também pela sua filosofia encaixar-se melhor com o livre-arbítrio que um jogo eletrônico propõe, a impressão que ele passa é que o caminho da Ordem dos Assassinos é mais

benevolente e nobre. Porém, isso é apenas um ponto de vista, pois tanto um lado quanto o outro desses alinhamentos políticos, que atuam no mundo real, agem de forma correta ou errada. Os personagens do jogo ocasionalmente ficam em dúvida sobre o andamento da filosofia de sua ordem, pois ela não está livre de questionamentos, razão pela qual Ezio chega a comentar para o povo em um discurso de AC2 (UBISOFT, 2009):

“(...) Não existe livro ou professor que vá lhe dar as respostas, mostrar-lhe a direção. Escolha o seu próprio caminho. Não escolha a mim. Nem a mais ninguém.”

O jogo então utiliza-se da narrativa desse conflito para criar uma metáfora sobre autoridade e liberdade.

Elemento de Retórica: Metonímia

Elemento de Game Design: Descoberta (pertencente a Estética)

AC2 foi o primeiro jogo na série Assassin's Creed que ofereceu um destaque maior em seus aspectos históricos, que são, possivelmente, seu diferencial em relação a outros jogos.

AC2 utiliza-se de locais reais, como Florença, Veneza e Forlì, e os recria com extrema precisão. A equipe de desenvolvimento viajou aos locais, coletou todo tipo de material disponível para referência, como fotos, mapas recentes e antigos, e consultou vários historiadores que pudessem auxiliar em uma fiel reprodução da arquitetura, do povo, das vestimentas e dos costumes. O resultado é uma espécie de turismo virtual, o mais próximo possível de se viajar ao passado para conhecer os locais como eram, e como Corey May, um dos roteiristas do jogo, define “contar uma história que pareça real e que se ambiente entre pessoas reais que existiram” (THE WALL STREET JOURNAL, 2010). Prova dessa tentativa de informar os jogadores sobre o Cenário e os Temas (ADAMS, 2009) que permeiam o jogo é a existência de uma enciclopédia, que pode ser aberta a qualquer momento nos menus de opções. Lá se encontram perfis e textos sobre todos os pontos históricos visitados, os personagens e classes que fazem parte do mundo (tanto os reais quanto fictícios) e divagações sobre o pensamento da época.

Abaixo, figuras que representam recriações de Veneza (figura 5.37), o carnaval de Veneza (figura 5.38) e uma comparação entre a Basílica de São Marcos real e a recriada para o jogo, onde é possível o jogador entrar e explorar (figura 5.39).



Figura 5.37 - Veneza como é representada em AC2



Figura 5.38 - Recriação do Carnaval de Veneza

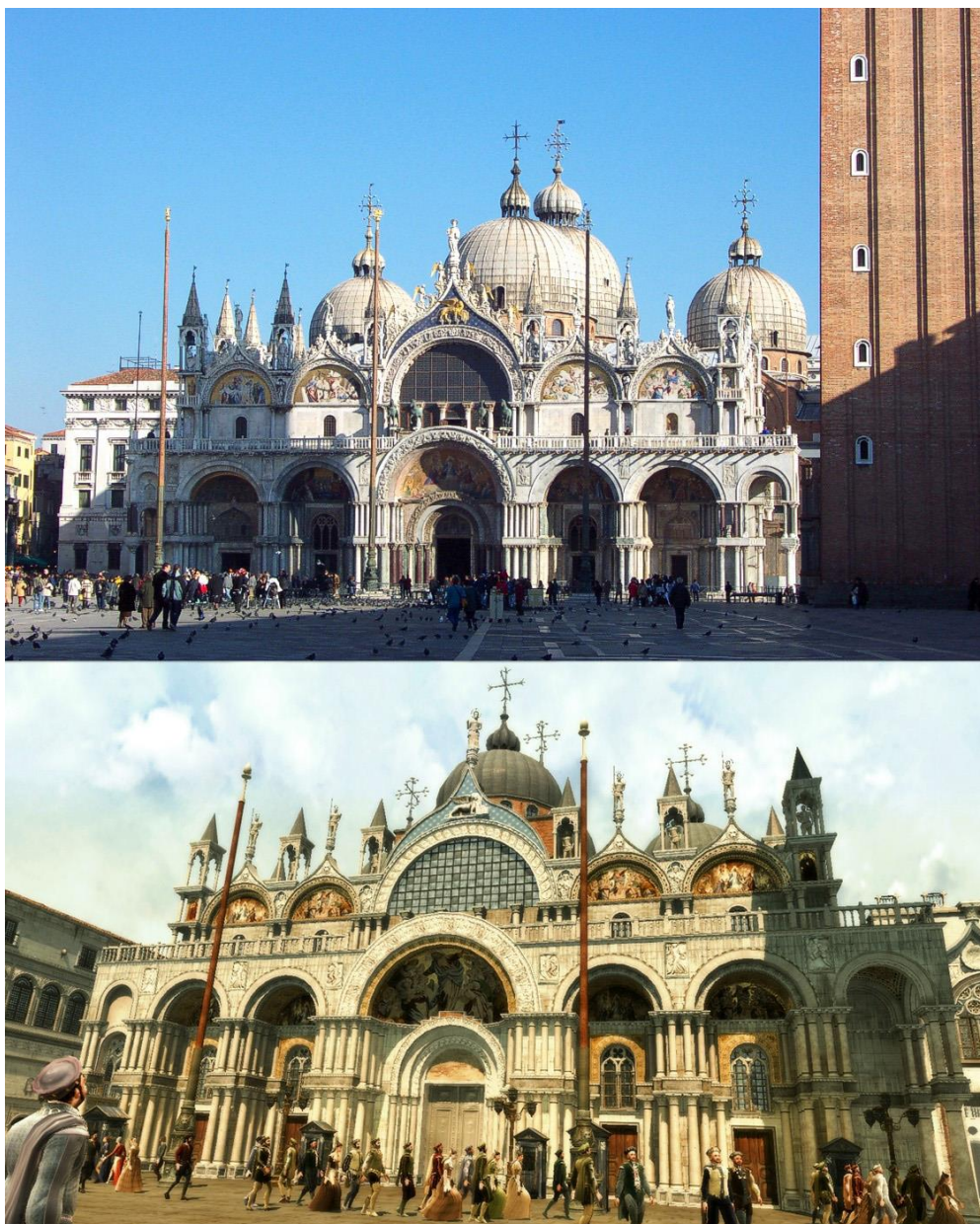


Figura 5.39 - Comparação entre a Basílica de São Marcos e sua recriação para o jogo, onde é possível explorar até o seu interior

Assassin's Creed, no entanto, não tem como objetivo ser uma recriação perfeita da história e nem é capaz de ser um título que sirva de educação em história, já que muitos de seus elementos são completamente fictícios e é difícil dizer o que foi real e o que foi inventado. Os roteiristas do jogo tinham como objetivo criar algo que remetesse ao real, mas não que o seguisse a risca. Mesmo assim, o jogo cria um fascínio nos jogadores pela sua atmosfera. Ao mesmo tempo em que Ezio está em uma missão, o jogador também está explorando cada canto de construções arquitetônicas que realmente existem, compreendendo melhor como era o Cenário em que essa

sociedade existiu. Outro ponto é que, por mais que existam vários personagens fictícios dentro do jogo, o jogador ganha uma noção sobre como certos contextos históricos transcorreram. Essas mistura do real com o imaginário impele os jogadores a pesquisarem sobre os locais, sobre o período histórico, em busca de descobrir o que é real ou não, quem realmente existiu, que acontecimentos no jogo são fiéis ou não a vida real, criando toda uma cultura de estudo a partir do sistema de jogo. E esse conteúdo não é forçado no jogador, ele pode terminar o jogo sem a necessidade de prestar atenção no aspecto histórico. Diferentemente de jogos educacionais, que podem forçar seu conteúdo nos jogadores, AC2 o integra de forma constante em seu *gameplay*, em tudo que o personagem vê ou faz, tornando o jogo inteiro uma representação de um período (PLAY THE PAST, 2011).

Pela classificação de Adams (2009), o Cenário e os Temas que AC2 e a série Assassin's Creed em geral apresentam, guiam o seu Propósito, o de despertar o interesse do jogador no contexto histórico apresentado, mesmo que o jogo ainda possua a diversão como elemento principal. Devido ao fato de que a narrativa da série se desdobrou em várias épocas, com continuações e outros jogos a parte da série principal, além de livros e quadrinhos (com um filme em vias de ser produzido), o que a série apresenta tornou-se um conglomerado de ideias com que os jogadores pesquisam e aprendem, por extensão, conteúdos como história, política e filosofia.

Concluindo a análise, é estabelecida a hipótese de que AC2 possui conceitos de retórica nos elementos de Narrativa e Descoberta. O caráter retórico da mensagem, pela visão do autor da pesquisa, pende para a Estética, pois a mensagem é transmitida pelas informações que o jogo oferece ao jogador. Neste caso, o jogador descobre a mensagem do jogo através do próprio jogo, que se dispõe a comunicar a mensagem. A mensagem do jogo se relaciona com o gênero Deliberativo de retórica, pois é questionado o que vale a pena e o que seria melhor para o nosso futuro. A mensagem também se aproxima de Temas (ADAMS, 2009), como, história, dualidade, verdade e ficção.

A figura 5.40 a seguir, ilustra os conceitos de retórica de AC2, assinalados na estrutura desenvolvida.

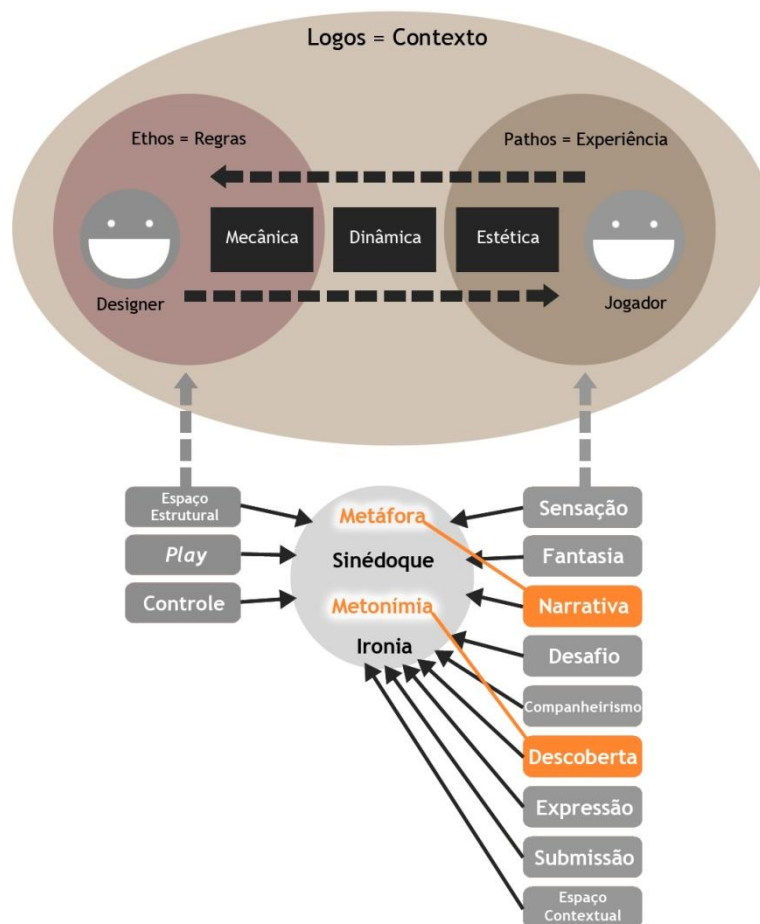


Figura 5.40 - Os elementos do *game design* de *Assassin's Creed II* em que a retórica pôde ser analisada

5.3.4 Shin Megami Tensei: Persona 3

Descrição Técnica e Comercial do Jogo

O jogo *Shin Megami Tensei: Persona 3* (abreviado como “Persona 3” nesta análise) (ATLUS, 2008), é um jogo no estilo RPG na taxonomia de Bobany (2008), porém, com grande influência do gênero de Simulação. Se encaixa como jogo AAA por ter sido considerado “RPG do Ano” em várias publicações jornalísticas e até mesmo entre os “100 melhores RPGs de Todos os Tempos” de acordo com o site IGN (IGN, 2011). Este sucesso permitiu que fosse lançado uma expansão do jogo, além de um filme animado, que está em produção (ANIME NEWS NETWORK, 2012).

Sua mensagem é transmitida através dos paralelos que o jogo cria entre a evolução do avatar e como o jogador pode utilizar-se dessas ideias para também evoluir na vida real.

O jogador controla um avatar de nome e personalidade a serem definidos por ele (chamado apenas de “Herói” neste trabalho), no momento em que ele se muda para a cidade de Iwatodai para estudar em nova escola. Ao chegar na “república” onde vai morar, ele encontra uma criança de aparência pálida que pede para ele assinar um contrato antes de entrar. É nesse ponto em que o jogador escolhe o nome do protagonista e o jogo inicia. Após isso, ele se envolve em um acidente com seres estranhos chamados de Shadows, e descobre possuir o poder de invocar Personas, manifestações físicas de sua psique. Após a descoberta, o Herói é abordado por um grupo de estudantes, também capazes de manifestarem Personas, que explicam que os Shadows surgiram através de um experimento ocorrido há cerca de dez anos atrás, criando o que é chamado de Dark Hour, um período de tempo paralelo que existe na meia-noite, entre um dia e outro que poucas pessoas são capazes de perceber. Ao se juntar ao grupo, eles levam uma vida dupla: De dia vivem como estudantes normais, com suas obrigações e atividades, mas a meia-noite, o tempo pára e eles se dedicam a investigar uma torre que surge apenas na Dark Hour, chamada de Tartarus. Nessa torre, os personagens enfrentam Shadows e sobem cada andar, procurando descobrir o que causou a aparição desses monstros no mundo e como livrar-se deles.

O jogo se divide em dois sistemas principais. O primeiro sistema é associado ao dia, quando o jogo assume o gênero de Simulação, com o jogador controlando o avatar em sua vida escolar, conforme vai para a escola, faz amigos, sai pela cidade em suas horas de lazer e estuda para obter boas notas (figura 5.40). O segundo sistema está associado a Dark Hour, período em que os personagens da narrativa entram na torre Tartarus para enfrentar Shadows (figura 5.41) e subirem os andares da torre, sendo que cada andar subido tem um efeito cumulativo, indicando que, um dia, o jogador chega ao topo.



Figura 5.41 - A vida escolar do avatar tem grande importância neste jogo



Figura 5.42 - As batalhas na Dark Hour seguem um esquema de turnos

5.3.4.1 Análise de Elementos de Retórica em Persona 3

Elemento de Retórica: Metonímia

Elemento de Game Design: Play (pertencente a Mecânica)

As ações realizadas em um sistema afeta o outro sistema de várias maneiras, mudando a dinâmica de interação. Ao iniciar o jogo, o Herói é avisado em sonho por um personagem chamado Igor, que as relações que ele constrói com as outras pessoas no dia a dia alteram o seus poderes em Tartarus (figura 5.42). Pelo fato de que os Personas são explicados como sendo manifestações físicas da personalidade dos personagens, sua vida e suas relações influenciam no poder de cada Persona. Isso é uma explicação básica de um dos processos mais importantes do jogo, chamado de *Social Link* (figura 5.43).



Figura 5.43 - O personagem Igor serve como um guia para o jogador no mundo de Persona 3

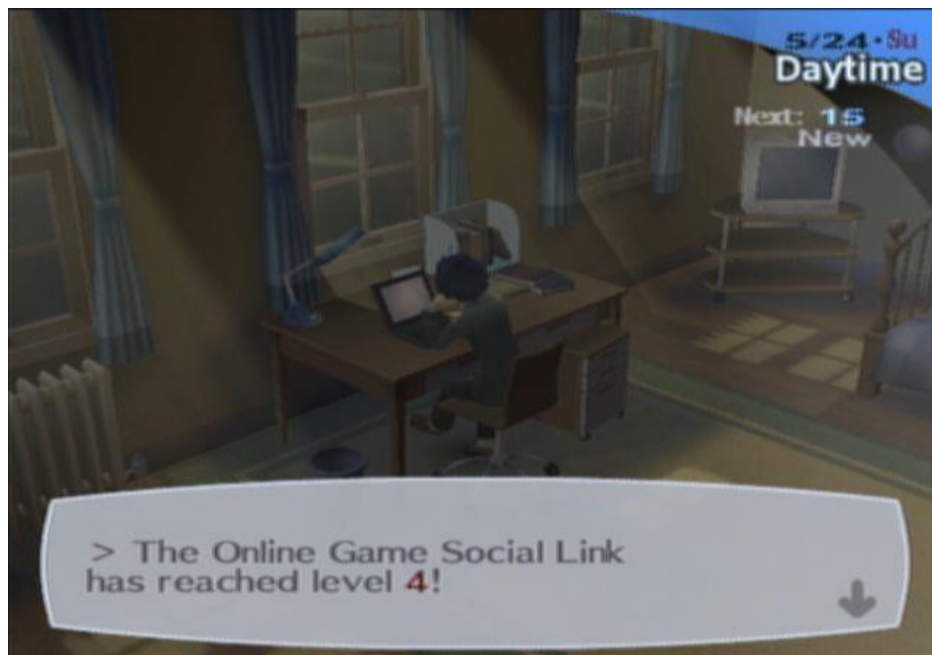


Figura 5.44 - As relações sociais do avatar auxiliam no progresso que o jogador pode obter

Existem várias pessoas com quem o jogador pode se relacionar em sua rotina durante o dia, e através de escolhas sobre como reagir em diálogos ou atividades que o Herói e o outro personagem podem fazer, é possível fortalecer os laços de relacionamento que existem (figura 5.44). Cada personagem com quem o jogador interage durante o jogo representa diferentes Personas do avatar. Esses personagens geralmente tem algum tipo de problema em suas vidas, os quais o jogador vai descobrindo conforme a amizade se torna mais forte. Através da amizade formada entre o Herói e os personagens, o jogador pode ajudar suas vidas e dar a elas um senso maior de objetivo. Essa noção também se torna válida para o jogador, servindo como destaque para a importância que os relacionamentos têm na vida das pessoas (JOHNSON, 2010). Isso também se reflete na mecânica, pois faz com que os Personas que o jogador controla através do avatar se tornem mais fortes e adquiram mais habilidades, sendo que cada amigo representa diferentes aspectos da personalidade, e portanto, diferentes poderes.

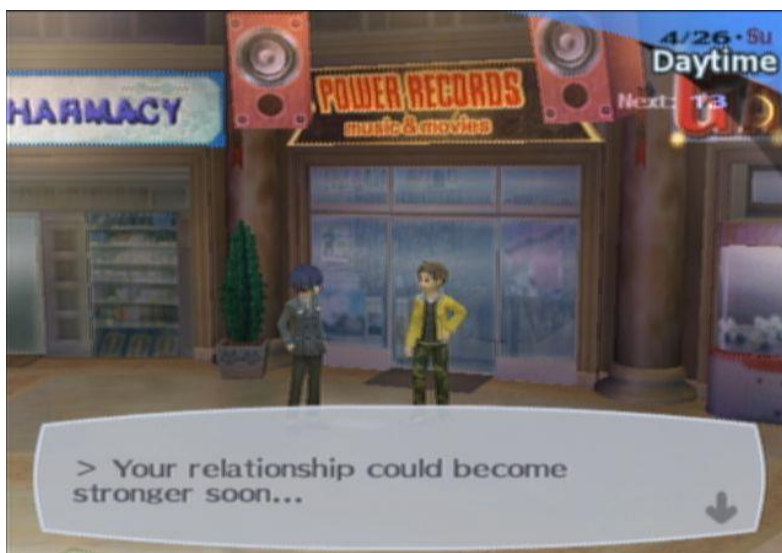


Figura 5.45 - Os Social Links funcionam de forma gradativa

De acordo com Katsura Hashino e Shigenori Soejima (2012), diretor e diretor de arte, respectivamente, os *Social Links* foram incorporados ao jogo como forma de reforçar o seu tema principal, que lida com a morte e a mortalidade (detalhado mais a frente). Ao formar laços com outras pessoas, o jogador escolhe quais dessas pessoas ele sente que vale a pena investir mais, e com isso, vai formando os seus valores, deixando uma marca do avatar no mundo e dando um objetivo a sua vida. Embora não haja um significado específico para cada uma das relações existentes no jogo, a atitude de criar relações verdadeiras e ir melhorando as interações sociais do avatar é tema de grande importância e é uma das mensagens que os desenvolvedores queriam que o jogador refletisse sobre.

Isso cria uma metonímia, uma representação do conceito de amizade e de relacionamentos. Ao transformar amizades como sistemas para que o avatar evolua, o jogo tenta passar uma mensagem positiva de que os laços que o avatar cria no decorrer do jogo são o mesmo tipo de força que o jogador pode encontrar na vida real para obter suporte e progresso.

Elemento de Retórica: Metonímia

Elemento de Game Design: Expressão (pertencente a Estética)

Na narrativa de Persona 3, as entidades chamadas Personas são representações físicas de aspectos da psique dos personagens. Essas representações tomam a forma de criaturas mitológicas, lendárias ou religiosas, que agem de acordo com os objetivos do jogador. Isso cria um aspecto de identidade, ou seja, as identidades que os personagens assumem para a narrativa e a sociedade dentro do jogo e a identidade que o próprio jogador constrói para si.

Com exceção do Herói, os outros personagens que possuem Personas, tem apenas um. Hashino e Soejima (2012) comentam que o Persona em si é como uma faceta da personalidade que o indivíduo assume de acordo com a situação e isso se reflete bem no jogo, porém, enquanto que o jogador é livre para ter vários tipos de Personas, os outros personagens possuem apenas um devido, essencialmente, a questões de tempo de desenvolvimento do que devido a questões narrativas.

Mesmo assim, o Persona de cada personagem é condizente com quem ele é e o papel que executa. Yukari, uma das personagens femininas que acompanha o protagonista, possui o Persona “Io”. A representação visual desse Persona é a de uma mulher parecida com Yukari, acorrentada à uma enorme cabeça de vaca (de acordo com o mito grego de Io, presa em forma de vaca, impotente contra seus problemas). O Persona “Io” se especializa em magias (especialmente de cura) e tem características físicas fracas. Yukari é uma personagem caridosa e auxiliadora, que se vê presa pelo legado de seu pai, de acordo com o narrativa do jogo. Portanto, seu Persona condiz com sua personalidade e sua situação. O personagem Akihiko possui o Persona “Polydeuces” (Pólux, em português), que faz par o Persona do personagem Shinjiro, “Castor”. Castor e Polydeuces são os irmãos gêmeos da constelação de Gêmeos, de acordo com a mitologia grega, o que denota a forte amizade entre os dois personagens. Eventualmente em um ponto da narrativa, os personagens (com exceção do Herói e do cachorro da equipe, Koromaru) passam por situações que mudam suas vidas e sua forma de pensar, o que é refletido em seus Personas, tornando-se outros seres. Yukari, por exemplo, após descobrir o que seu falecido pai queria para ela, há

uma transformação, e seu Persona torna-se “Isis” e perdendo a aparência de garota acorrentada. Essas mudanças também são refletidas na jogabilidade, pois sua habilidades sofrem um aumento de poder (HARPER, 2011).

Nas figuras abaixo, ilustrações dos Personas “Io”, “Isis”, “Castor” e “Polydeuces”, como eles são representados no jogo (figura 5.45 e 5.46).

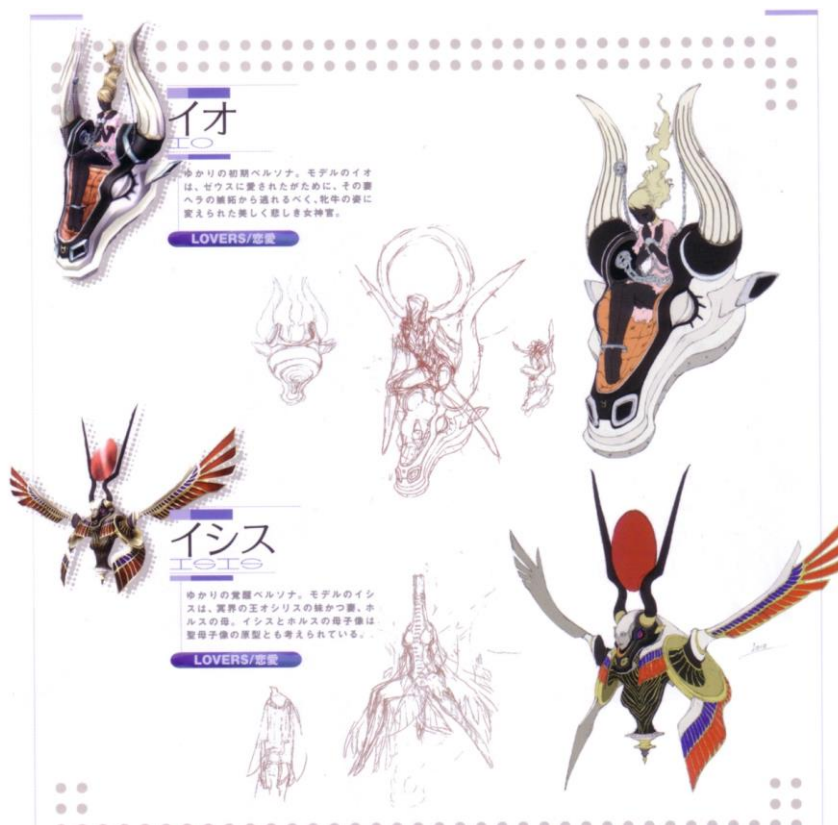


Figura 5.46 - O Persona Io e sua evolução, Isis



Figura 5.47 - Castor e Polydeuces

O protagonista torna-se um caso diferente. Visto que ele é uma representação direta do jogador, com suas escolhas na narrativa e sua forma única de jogar o jogo, torna-se um recipiente “vazio” em que o jogador escolhe quais Personas se encaixam com ele e quais decisões na narrativa são válidas para que o Herói siga de uma forma que satisfaça o jogador. Nesse processo, os *Social Links* também entram como parte dessa marca pessoal que o jogador imprime ao jogo, pois as amizades formadas durante o dia são classificadas em várias categorias, e cada categoria fortalece diferentes tipos de Personas, com habilidades específicas. Portanto, as pessoas com quem o avatar interage definem a força dos Personas que ele possui, ou seja, as características de personalidade que ele assume, representando vários papéis no dia a dia, que se refletem nas batalhas a noite.

Hashino e Soejima (2012) consideram que o jogador é capaz de levar esse tipo de atitude para a vida real, reconhecer que ele precisa se utilizar de diferentes facetas de si mesmo para lidar com as situações da vida, saber organizar sua identidade, e, assim, amadurecer.

Elemento de Retórica: Ironia

Elemento de Game Design: Expressão (pertencente a Estética)

Outro aspecto a se notar em *Persona 3* está no fato de que, na tentativa de tornar o jogo mais realista e dotado de uma expressão própria, a narrativa e a jogabilidade seguem caminhos que contrariam o progresso do jogo, mesmo que esses caminhos sejam, em teoria, os corretos.

O sistema de *Social Links* do jogo, como já descrito anteriormente, faz com que as amizades que o jogador cultiva sejam a base para o progresso dos seus poderes no jogo. Resumindo, quanto mais forte seus laços de amizades, mais fortes seus Personas serão nas batalhas. Essas amizades baseiam-se em diálogos que ocasionalmente apresentam escolhas de respostas. O jogador pode escolher a resposta que ele escolheria na vida real, projetando a si próprio no Herói, assim como ele pode escolher a resposta que logicamente facilita a aproximação com outro personagem que o deixe mais poderoso.

Nem sempre ambas as situações andam lado a lado. Por exemplo, um dos *Social Links* é Maiko, uma garotinha que o avatar encontra em um parque e que planeja fugir de casa, para que seus pais se unam para procurá-la e, assim, desistam do divórcio. O jogador, ao receber esse diálogo, pode responder para que ela se acalme e não faça decisões precipitadas ou pode encorajá-la com seu plano (figura 5.47). Um jogador que se preocupa com a segurança de Maiko provavelmente responderia para ela não agir precipitadamente, porém, esta decisão na verdade piora o seu relacionamento com ela, pois ela passa a ver o Herói como um dos adultos que traíram a sua confiança. A atitude que incentiva a fuga aumenta o nível de amizade entre os dois, facilitando a aquisição de novas habilidades para os Personagens do avatar. Esse conflito entre uma construção coerente do personagem e o seu desejo de progredir de forma eficiente evidencia o controle que o *game designer* tem sobre o jogo, mesmo que o jogador esteja no controle das ações no jogo (HARPER, 2011).

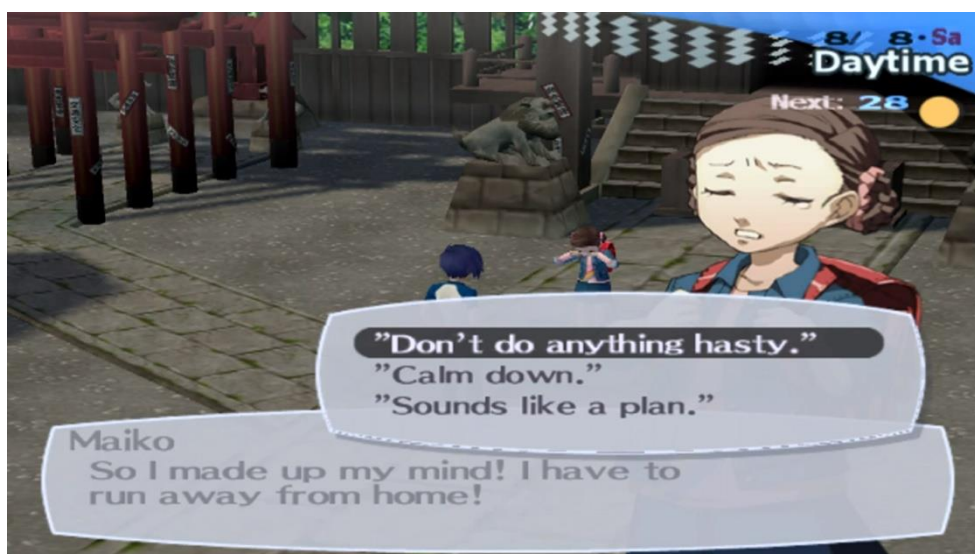


Figura 5.48 - Ao interagir com Maiko, o jogador pode concordar com seus planos ou tentar impedi-la

Entretanto, as intenções do *game designer* ainda incentivam o jogador a expressar sua forma própria de jogar. Seguindo a taxonomia de Bartle (1996), jogadores do perfil Socializadores e Matadores possivelmente seguiriam a escolha que não incentive a fuga da criança. Por outro lado, jogadores do perfil Realizadores e Exploradores provavelmente testariam a opção oposta, incentivar a fuga, de forma a

conseguir um resultado mais eficiente para o jogo (o aumento da amizade aumenta o poder do avatar), testando os seus limites como mundo virtual.

Elemento de Retórica: Metáfora

Elemento de Game Design: Submissão (pertencente a Estética)

Um aspecto de *Persona 3*, parte integral do ritmo de jogo, é o tempo.

No modo de Simulação, *Persona 3* segue o dia a dia escolar do avatar, e o jogador é obrigado a seguir o tempo como limitador principal de suas atividades. O dia do Herói se divide em sete partes: Manhã, Dia, Hora do Almoço, Tarde, Após Escola, Noite e Madrugada/Dark Hour. As partes mais importantes do jogo estão após a escola, em que o jogador obtém mais controle para realizar várias atividades que vão de estudar, participar em clubes da escola, sair com amigos ou fazer algo na cidade. O progresso no jogo e o tempo andam lado a lado, pois os *Social Links*, necessários para que o jogador se torne mais forte nas batalhas, demandam tempo, e além disso, alguns *Social Links* exigem que o jogador tenha mais inteligência, carisma ou coragem, habilidades que são desenvolvidas com atividades como estudo, esportes ou interação com certas pessoas. Essas atividades não são possíveis de serem realizadas todas ao mesmo tempo, fazendo com que o jogador tenha que decidir o que é mais importante para ele e para o progresso do jogo. Na Dark Hour, momento em que o jogador luta e sobe a torre Tartarus, o tempo é infinito, em teoria. Porém, os personagens se cansam após um certo período, o que impossibilita de subirem pelo tempo que quiserem. Caso se canse excessivamente, o Herói é incapaz de realizar atividades no dia seguinte, o que denota uma necessidade de equilíbrio entre a sua atuação na vida rotineira (Dia) e na Dark Hour.

Com isso, o jogo tenta perguntar: “Como você vive a sua vida?”. O tema principal do jogo, além da questão da construção da identidade, é a conscientização da morte. A apresentação do jogo dá ênfase a frase “Memento Mori”, frase em latim que, traduzida de forma livre, se torna algo como “lembre-se de que você vai morrer” (figura 5.48). Dessa forma, tudo que você faz dentro do jogo é estabelecido dentro de um limite de tempo, o tempo da “vida” do avatar. Essa metáfora é constantemente

visível, pois nas batalhas, para que os personagens invoquem seus Personas, eles utilizam o “Evoker”, um instrumento com o formato de uma arma, apontam para as suas cabeças e simulam atirar em si mesmos, mostrando uma metáfora visual do comprometimento dos personagens ao encarar a morte, ao invés de se render a ela (embora eles inicialmente façam questão de mencionar no jogo que isso não é uma arma de verdade). Esse conceito também se torna presente ao descobrir que o vilão final do jogo, Nyx, é uma personificação da morte, destinada a destruir a humanidade, e sua chegada é anunciada vários meses antes, para que o jogador perceba que ela, a morte, (de forma tanto metafórica como literal) está chegando (figura 5.49). Mesmo assim, o tempo não para e caso o jogador decida não fazer nada para se preparar para o conflito final, não vai conseguir terminar o jogo (HASHINO & SOEJIMA, 2012).



Figura 5.49 - A frase "Memento Mori" aparece em várias instâncias da abertura do jogo

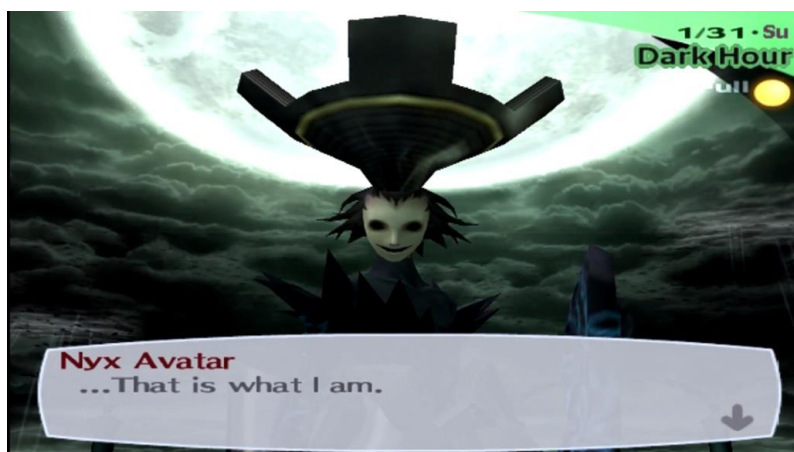


Figura 5.50 - A personificação da morte, Nyx, é incapaz de ser derrotada

Esse sistema inevitável e emergencial acaba se tornando uma metáfora da vida e da morte. O Herói “nasce” (é apresentado ao jogador como uma folha em branco, que ele deve preencher), “cresce” (lutando, desenvolvendo relações com os outros) e “morre” (simbolizado pela chegada de Nyx, e pelo final, em que o vilão nunca é derrotado, pois a morte não pode ser derrotada e, assim, para salvar o mundo, apenas o personagem principal se sacrifica). A inevitabilidade da morte é o tema que convida o jogador a refletir sobre o que é realmente importante na vida dele e como ele utiliza a sua vida (HARPER, 2011). Os Social Links são uma extensão desse significado, afirmando a relação entre as pessoas como o fator que guia e dá força as nossas vidas. Fazendo então, um bom uso do tempo, somos capazes de deixar a nossa marca no mundo e não nos sentirmos sozinhos quando a morte chegar (HASHINO & SOEJIMA, 2012).

Seguindo a classificação de jogos de Adams (2009), os Temas de Persona 3 fazem com que o jogo seja recomendado para adolescentes refletirem sobre as suas decisões na vida, e embora o jogo nos Estados Unidos tenha recebido uma restrição de faixa etária para maiores de 17 anos, no Japão (onde o jogo foi desenvolvido), essa restrição é menor, demonstrando a Audiência principal ao qual o jogo se destina. Embora o seu Propósito continue sendo uma experiência divertida e fantasiosa, Persona 3 possui uma estética realista, o que facilita a identificação com o mundo real, e as mensagens que ele expressa são igualmente pungentes para a nossa realidade.

Concluindo a análise, é estabelecida a hipótese de que Persona 3 possui conceitos de retórica nos elementos de Play, Expressão e Submissão. O caráter retórico da mensagem, pela visão do autor da pesquisa, pende para a Estética, pois ela é transmitida pelas informações que o jogo oferece ao jogador, demonstrando valores que são diretamente utilizáveis na vida real. Neste caso, o jogador descobre a mensagem do jogo através do próprio jogo, que se dispõe a comunicar a mensagem. A mensagem do jogo se relaciona com o gênero Deliberativo de retórica, pois é questionado o que vale a pena e o que seria melhor para o nosso futuro. A mensagem também se aproxima de Temas (ADAMS, 2009) como, morte, identidade, laços, convicção

A figura 5.50 a seguir, ilustra os conceitos de retórica de Persona 3, assinalados na estrutura desenvolvida.

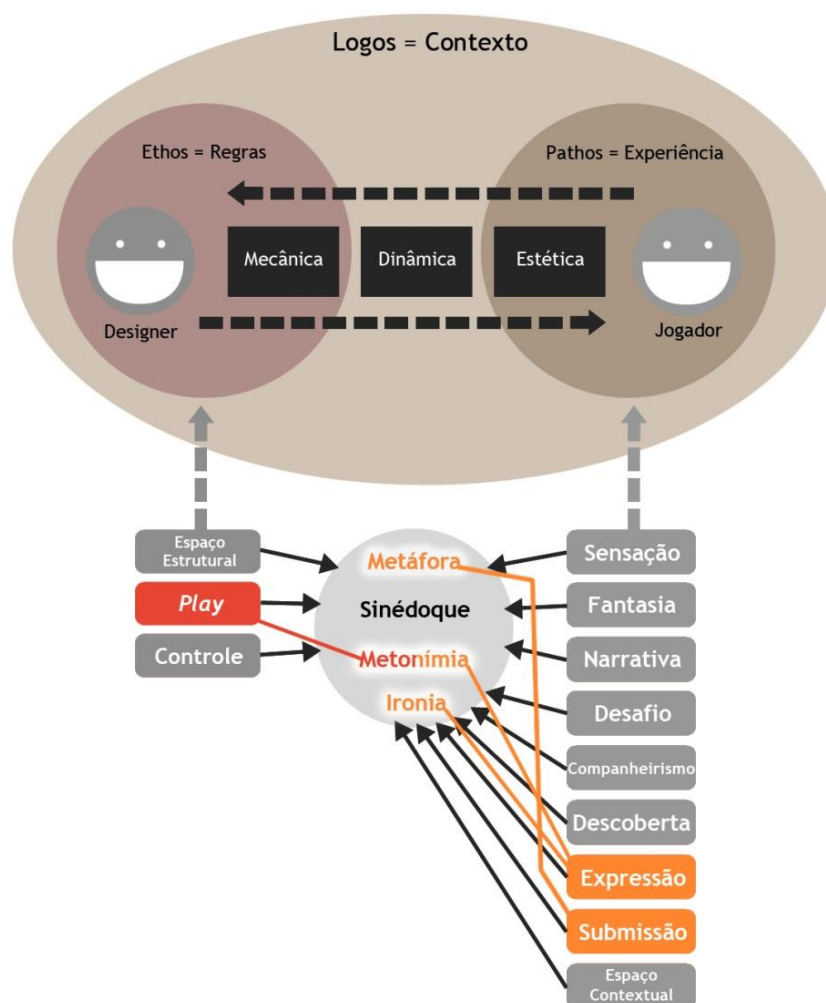


Figura 5.51 – Os elementos do *game design* de Persona 3 em que a retórica pôde ser analisada

5.4 Síntese do Capítulo

Este capítulo serviu para demonstrar exemplos em que a estrutura desenvolvida pode ser hipoteticamente utilizada para expressar ideias específicas. Notou-se também que a mensagem principal que um jogo transmite costuma pender ou para o lado da Mecânica ou da Estética, porém, sempre com ambos os extremos interagindo entre si. A figura 5.52 apresenta uma síntese das análises feitas neste capítulo:

JOGO	Sub-elemento de Game Design	Figura de Linguagem	Síntese da mensagem	Cunho da mensagem
Bioshock	Controle	Metáfora	A tecnologia controla o ser humano tanto quanto ele controla a tecnologia	Político
	Espaço Contextual	Ironia	O conflito entre o indivíduo e a sociedade e a obsessão com a utopia que torna a sociedade corrupta	
Journey	Espaço Estrutural	Metáfora	O percurso e a construção do mundo remetem ao Monomito e a jornada da vida de todo indivíduo	Filosófico
	Companheirismo	Sinédoque	A presença e a interação com outros jogadores transmite a sensação verdadeira de aproveitar a companhia de alguém	
Assassin's Creed II	Narrativa	Metáfora	A narrativa transmite uma metáfora sobre um conflito histórico entre autoridade e liberdade	Educativo
	Descoberta	Metonímia	O jogo permite uma representação literal de vários locais existentes no mundo real para que o jogador possa explorá-los	
Persona 3	Play	Metonímia	As regras do jogo tornam os laços de amizade uma representação direta do poder que uma pessoa tem na vida, pois ela é formada pelos seus relacionamentos	Social
	Expressão	Metonímia	O uso dos Personas no jogo apresentam a mensagem de que utilizar diferentes facetas de si próprio é essencial para melhorar na vida	
	Expressão	Ironia	As contradições das escolhas do jogador sobre o jogo demonstram que nem sempre o caminho considerado correto é o mais fácil	
	Submissão	Metáfora	O jogador se submete ao tempo dentro do jogo como uma metáfora para a morte e a necessidade de se viver bem no tempo disponível	

Figura 5.52 - Síntese das análises dos *RhetorGames*

Ao desenvolver um *RhetorGame*, portanto, é conveniente se perguntar o que o desenvolvedor quer passar para o jogador, e checar sob quais elementos essa mensagem encontra respaldo, e utilizando-se de quais técnicas de retórica. É válido mencionar também, que como diz a descrição de todo *RhetorGame*, a diversão ainda é seu ponto principal.

CAPÍTULO VI

6.0 Avaliação da estrutura de *game design*

Este capítulo tem como objetivo avaliar a estrutura desenvolvida nesta dissertação. Para que a eficácia e utilidade da estrutura sejam realmente testados, a solução mais completa envolveria a criação de um jogo eletrônico utilizando-se dessa estrutura, e a avaliação desse jogo perante o público-alvo e especialistas, demonstrando pontos em que ela funciona, pontos em que ela pode ser melhorado e o seu desempenho geral.

Porém, certos fatores, como a ausência de uma equipe de desenvolvimento e o prazo curto para a elaboração do projeto impossibilitam essa direção. Dessa forma, o projeto realizou uma avaliação simplificada na forma de questionário, feita com especialistas da área de pesquisa, que deram pareceres sobre a hipotética eficácia da estrutura. Dessa forma, é possível obter uma opinião externa e mais confiável com relação ao funcionamento do projeto.

6.1 Síntese da teoria para a apresentação do questionário

Visto que, para que os participantes do questionário possam responder as questões, é necessário que se tenha conhecimento da estrutura desenvolvida e da teoria por trás dele. Para isso, foi elaborado um texto de síntese da pesquisa, para que não fosse necessário a leitura do projeto inteiro. Após a leitura do texto, o participante teria capacidade de responder as questões e apresentar um parecer correto. O resumo apresentado pode ser encontrado no **Apêndice A** deste trabalho e foi baseado na integração entre a estrutura MDA e a teoria de retórica apresentada nos capítulos anteriores. O bloco de perguntas sobre imersão teve sua teoria endereçada no item 2.3 do Capítulo II, e portanto, a sua importância perante a capacidade de expressão do jogo foi levada em conta.

6.2 Elaboração do questionário

A escolha pelo questionário como forma de levantamento dos dados de avaliação se deve pela sua rapidez na obtenção dos dados, por escrito, sem a necessidade de que o entrevistador esteja presente (MARCONI & LAKATOS, 2003). A anonimidade das respostas também foi um fator levado em conta, assim como a liberdade do entrevistado em ler o material com cuidado e responder no tempo que precisasse.

6.2.1 Tipos de perguntas

Esta pesquisa utiliza o tipo de questionário proposto por Aguiar e Soares (2012), que baseia-se em escalas de autorrelato para a análise de jogos, sendo neste caso, a estrutura desenvolvida o objeto analisado. As escalas de autorrelato são utilizadas para mensurar o desempenho de um produto ou viabilidade de um conceito frente ao seu público-alvo ou equipe desenvolvedora. Podem ser aplicados via internet, agilizando o processo de apuração dos dados e servem como uma ferramenta eficiente para avaliar as informações disponível sobre os entrevistados ou o objeto da pesquisa, nesse caso, a estrutura de *game design*. As perguntas do questionário encaixam-se em:

- a) Perguntas abertas** – Permite que o entrevistado possa responder livremente, o que possibilita informações mais complexas e detalhadas. Por outro lado, torna mais difícil o processo de tabulação e interpretação dos dados, por serem questões qualitativas e subjetivas (MARCONI & LAKATOS, 2003).
- b) Perguntas de múltipla escolha:** Perguntas fechadas que possuem vários tipos de resposta, todas associadas ao assunto da pergunta. Esta pesquisa permitiu perguntas fechadas com mais de uma resposta, possibilitando que o entrevistado responda mais de uma alternativa que se encaixe com sua opinião. Sua tabulação é quantitativa, o que facilita a interpretação dos dados, porém, uma desvantagem, é que podem acabar sugerindo respostas para o entrevistado (MARCONI & LAKATOS, 2003).

c) Perguntas de avaliação: Essas perguntas emitem o julgamento do entrevistado através de uma escala de intensidade para um mesmo item. Cada pergunta possui alternativas crescentes ou decrescentes e podem ser contabilizadas de forma quantitativa (MARCONI & LAKATOS, 2003). Nesse formato que entram as escalas de autorrelato. Diferentemente das escalas de Diferencial Semântico (em que as gradações são puramente numéricas, entre dois extremos verbais) e das escalas Likert (gradações verbais, mas com palavras curtas e genéricas), a escala de autorrelato proposta por Aguiar e Soares (2012), baseia-se em gradações verbais específicas de cada pergunta, em que as alternativas ainda possuem dois extremos de gradação, porém, são mais elaboradas nas suas palavras, com um significado mais específico. Abaixo, um exemplo de questão feita nesse formato (figura 6.1):

6.1 Qual o nível de importância que este trabalho possui para o campo do Game Design? *

- ☐ Muito pouco importante, não traz nada de novo para o Game Design
- ☐ Pouco importante, traz aspectos facilmente descartáveis
- ☐ Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil
- ☐ Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados
- ☐ Muito importante, é capaz de dar um contexto novo ao funcionamento dos jogos eletrônicos

Figura 6.1 - As escalas de autorrelato permitem questões mais específicas

d) Perguntas de fato: Referem-se a dados concretos, como a idade, sexo e profissão do entrevistado. Permite focar a amostra dos entrevistados em grupos específicos, porém, deve ser feita com cautela, para não constranger com o tipo de informação que essas perguntas pedem (MARCONI & LAKATOS, 2003).

6.2.2 Apresentação e formato do questionário

Antes de responder o questionário, o entrevistado leria a síntese da teoria comentada anteriormente, e caso ainda tivesse dúvidas, foi disponibilizado um material de apoio cobrindo os principais termos da pesquisa (disponível no **Apêndice C**). Após isso, o entrevistado responderia um questionário de 23 (vinte e três)

questões, divididas em blocos de assunto, cada um respondendo a um objetivo do questionário.

As questões de 1.1 a 1.6 visam medir a experiência do candidato, para saber se ele possui autoridade para dar um parecer na pesquisa.

1. Perfil

1.1 Caso deseje, declare a sua idade.

1.2 Por favor, determine a sua formação educacional de maior nível (graduado, especialista, mestre, doutor, doutor com pós-doutorado).

1.3 Por favor, determine a área de atuação que considera mais se aproximar das suas atividades atuais (por exemplo, computação, pedagogia, design, artes, etc).

1.4 Por favor, determine o tempo que os jogos eletrônicos fazem parte da sua lista de interesses como aficionado e/ou estudioso do assunto.

1.5 Possui alguma experiência com o desenvolvimento de jogos eletrônicos?

() Sim

() Não

1.6 Se sim, por favor, discrimine a área de atuação (poderia ser algo do tipo: game design, aplicação de conceitos de computação em jogos, etc)

As questões de 2.1 a 2.6 visam medir o conhecimento que o entrevistado possui das concepções utilizadas na pesquisa. Como já é esperado que os entrevistados possuam conhecimento sobre o funcionamento básico de processos de *game design*, as questões não focam nessa área, e sim, no entendimento dos entrevistados sobre retórica e sobre a capacidade de transmissão de mensagens dos processos de game design. As perguntas formuladas não possuem nenhuma alternativa incorreta, e a variação nas informações das alternativas serve para auxiliar na interpretação do parecer final, de acordo com o entendimento que o entrevistado possui.

2. Concepções

2.1 Em sua concepção, o que retrata melhor a retórica? Marque uma ou mais das opções.

☐ Direcionamento do público para uma resposta específica

☐ Forma de expressão de mensagens

☐ Capacidade de elocução clara

☐ Outra condição (Qual?)

2.2 Em sua opinião, com que frequência utilizamos figuras de linguagem (metáforas, ironias, generalizações e representações) na vida diária? Marque apenas uma das opções.

☐ Quase nunca

☐ Pouco

☐ Mediano

☐ Muito

☐ Quase sempre

2.3 Na sua concepção, qual a importância do uso do game design para a transmissão de uma mensagem associada a MECÂNICA de um jogo eletrônico?

☐ Muito pouco importante

☐ Pouco importante

☐ Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil.

☐ Importante

☐ Muito importante

2.4 Por favor, justifique resposta a pergunta 2.3.

2.5 Na sua concepção, qual a importância do uso do game design para a transmissão de uma mensagem associada a ESTÉTICA de um jogo?

☐ Muito pouco importante

☐ Pouco importante

☐ Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil.

☐ Importante

☐ Muito importante

2.6 Por favor, justifique resposta a pergunta 2.5.

As questões de 3.1 a 3.4 verificam a opinião do entrevistado quanto ao uso da retórica para atingir a proposta da pesquisa, e por quais razões.

3. Uso da Retórica

3.1 A retórica, quando aplicada a jogos educativos/publicitários/*serious games*, seja no âmbito da mecânica ou da estética, é capaz de transmitir mensagens específicas, que tenham relevância para a vida real?

() Sim

() Não

() Talvez

3.2 Justifique sua escolha:

3.3 Caso a retórica seja aplicada em jogos comerciais de forma semelhante, é possível transmitir mensagens específicas, que tenham relevância para a vida real? Como por exemplo, os estudos de caso citados no conteúdo teórico enviado junto com este questionário.

() Sim

() Não

() Talvez

3.4 Justifique sua escolha:

As questões 4.1 e 4.2 têm como objetivo medir quais aspectos, na opinião do entrevistado, são mais capazes de quebrar a imersão de um jogo. Essa questão foi feita devido a ligação entre a transmissão de significado de um jogo e a atenção necessário para que o jogador a compreenda.

4. Uso da Imersão

4.1 Quais fatores podem quebrar a imersão em um jogo? Assinale uma ou mais das opções.

[] Fatores externos (barulhos do ambiente, como pessoas, telefone, carros, etc)

[] Mecânica em dissonância com a Estética (as regras e ações não se encaixam com a linguagem visual, os gráficos ou a narrativa)

- [] Interface gráfica invasiva (excesso de medidores, números, barrinhas, etc)
- [] Mecânica de jogo desbalanceada (dificuldade muito alta ou muito baixa, ações lentas, etc)
- [] Conceitos monótonos de jogo (atividades rotineiras, que não impliquem conflito ou reação)
- [] Pressão para transmitir uma mensagem (moralismo excessivo, agenda política explícita, forçar o jogador a fazer algo que ele não queira, sem razões específicas, etc)
- [] Estética não-condizente com o público-alvo do jogo eletrônico

4.2 Cite outros fatores que podem quebrar a imersão.

As questões 5.1 e 5.2 verificam a opinião do entrevistado quanto às simulações da estrutura realizadas em *RhetorGames* já existentes (Capítulo V). Essa questão foi feita devido a relação de importância que parece haver entre a imersão e a transmissão de mensagens.

5. Método

5.1 Uma retórica focada na mecânica é aparentemente visível nos jogos “Bioshock” e “Journey”. Entretanto, a veiculação de mensagens aplicáveis a um contexto real não quebrou a imersão dos jogos, os quais ainda podem ser considerados como experiências auto-contidas, isto é, conseguem funcionar sem a necessidade de reflexão sobre a vida real, tornando a mensagem, um aspecto opcional. Ao seu ver, essa análise é válida?

5.2 Uma retórica focada na estética é aparentemente visível nos jogos “Assassin’s Creed II” e “Persona 3. Entretanto, a veiculação de mensagens aplicáveis a um contexto real não quebrou a imersão dos jogos, os quais ainda podem ser considerados como experiências auto-contidas, isto é, conseguem funcionar sem a necessidade de reflexão sobre a vida real, tornando a mensagem, um aspecto opcional. Ao seu ver, essa análise é válida?

As questões de 6.1 a 6.3 concluem o questionário, verificando a opinião do entrevistado sobre a relevância desta pesquisa e quais pontos dela podem ser alterados.

6. Conclusão

6.1 Qual o nível de importância que este trabalho possui para o campo do Game Design?

- () Muito pouco importante, não traz nada de novo para o Game Design
- () Pouco importante, traz aspectos facilmente descartáveis

- () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil
- () Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados
- () Muito importante, é capaz de dar um contexto novo ao funcionamento dos jogos eletrônicos

6.2 Justifique a sua resposta.

6.3 Quais são suas observações e sugestões acerca deste trabalho?

6.3 Amostragem

Embora o primeiro bloco de perguntas refira-se a interpretação do perfil dos entrevistados, é importante detalhar quais foram os fatores de escolha para a seleção dos entrevistados e que características eles apresentam.

Para a aplicação do questionário, foram procurados candidatos das áreas de Design, Artes, e/ou Comunicação, que tivessem experiência, tanto teórica quanto prática, em projetos de jogos eletrônicos, sendo importante que tivessem noções de comunicação e expressão em jogos do tipo.

Os entrevistados foram três homens e duas mulheres, selecionados devido a suas formações em uma das áreas citadas acima, além de todos terem se envolvido em projetos relacionados a jogos eletrônicos, geralmente na área acadêmica. Fatores como idade e sexo não foram considerados importantes, já que a pesquisa depende apenas da capacidade de compreensão e experiência do entrevistado.

6.4 Análise e interpretação dos resultados

O questionário apresentado tem como objetivo a avaliação da estrutura desenvolvida pela pesquisa, para que se verifique, como estudo preliminar, a sua eficiência como método de desenvolvimento. É esperado desse método de desenvolvimento que, através da retórica, os jogos desenvolvidos tenham uma capacidade expressiva maior, isto é, sejam mais eficientes na transmissão de mensagens. Os *RhetorGames*, como já demonstrado no Capítulo V, existem e são

capazes de expressar mensagens de forma coerente, porém, a estrutura desenvolvida por este estudo pretende facilitar o processo de criação dos game designers, tornando a expressão da mensagem um componente a ser considerado desde o início da elaboração de um jogo eletrônico.

De acordo com Marconi e Lakatos (2003), a etapa de interpretação dos resultados obtidos é a etapa mais importante de uma pesquisa, pois é a partir desses dados, que se verifica a validade dos objetivos desenvolvidos neste estudo. Os dados analisados devem conter:

- 1) Discrepâncias entre os resultados obtidos e o que havia sido previsto nas hipóteses;
- 2) Comprovação ou refutação da hipótese, ou então sua invalidação, sendo impossível segui-la;
- 3) Especificação de como as hipóteses são validadas através dos dados obtidos;
- 4) Verificação do valor dos dados caso eles sejam generalizados, de acordo com os objetivos do estudo;
- 5) Verificar maneiras de maximizar a veracidade dessas generalizações;
- 6) Averiguar sobre a possibilidade dos dados tornarem as hipóteses empiricamente justificáveis, enunciando leis;
- 7) Como os dados obtidos sustentam a teoria, determinam até onde ela é aplicável ou se ela é rejeitada.

As respostas obtidas pelos questionários então, remetem a hipótese e aos objetivos da pesquisa. A análise a seguir é feita individualmente por pergunta, separado em blocos assim como o questionário, e organizadas em um consenso obtido pelos dados, com os pontos principais apresentados em diagramas. A partir desse consenso, é possível concluir se as respostas auxiliam ou não nos objetivos da pesquisa. As respostas por extenso podem ser encontradas no **Apêndice B**.

6.4.1 Análise do primeiro bloco de respostas, “1. Perfil”

Questão 1.1: É possível concluir que todos os entrevistados possuem mais de 30 anos, o que pode denotar tanto experiência e capacidade de análise. Este

perfil também pode denotar ausência de experiência de jogador, isto é, os entrevistados não são pessoas que ainda jogam muito ou que tem tempo para jogar (1.4).

Questão 1.2: Todos os entrevistados possuem formação acadêmica em um nível mínimo de Mestrado, o que demonstra suas claras capacidades de analisar este trabalho de um ponto de vista acadêmico.

Questão 1.3: Todos os entrevistados tem formação na área de humanas. Um dos entrevistados possui formação na área de Comunicação, outro na de Artes, e o restante na área do Design. Apesar do Design apresentar forte relação com as áreas de Comunicação e Artes, estas áreas podem fornecer pontos de vista diferentes sobre o conceito estudado.

Questão 1.4: Todos os entrevistados tem contato com a área de jogos não só em termos teóricos, mas também práticos. Sendo esta área tema de estudo e/ou pesquisa dos entrevistados, o que os capacita a analisar a teoria elaborada sob a ótica acadêmica e de usuário de jogos.

Questão 1.5: Todos possuem experiência com o desenvolvimento de algum tipo de jogo eletrônico, o que é importante para esta avaliação.

Questão 1.6: Todos os entrevistados possuem algum tipo de experiência na área de game design, sendo que alguns também possuem experiência na área de Artes, trabalhando com assuntos que podem ser associados a produção de jogos, o que é satisfatório para a pesquisa.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “1. Perfil”:

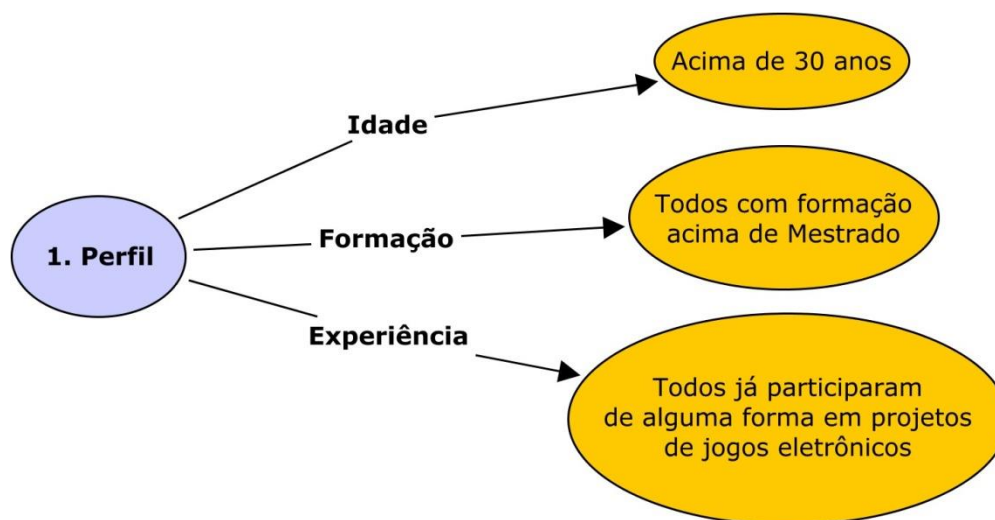


Figura 6.2 - Síntese das informações sobre o bloco “Perfil”

O início deste questionário serve para identificar corretamente a amostragem escolhida para a avaliação e verificar a sua confiabilidade. Para isso, as perguntas focam nos entrevistados sob três óticas; 1) O entrevistado como pesquisador; 2) O entrevistado como desenvolvedor; 3) O entrevistado como jogador.

Como pesquisadores, é perceptível que todos têm grande experiência na área, pois é a forma mais proeminente de atuação dos entrevistados atualmente. Enquanto que todos em algum momento aparentam ter experiência nos outros dois aspectos, eles são, acima de tudo, pesquisadores acadêmicos, todos envolvidos em áreas capazes de julgar o conteúdo produzido por uma pesquisa, em especial, na área de design de jogos. Como desenvolvedores, todos os entrevistados tiveram contato, em algum momento, com o processo de desenvolvimento de um jogo, geralmente nas áreas artística e/ou criativa, o que é conveniente para esta pesquisa, visto que o mercado brasileiro de jogos eletrônicos é pequeno, o que torna difícil encontrar pessoas capacitadas nesta área. Como jogadores, as respostas da maioria dos entrevistados foi vaga, tornando difícil medir o interesse que eles possuem em jogos como hobby.

Mesmo assim, o tempo de interesse descrito pelos entrevistados demonstra empenho em manter-se de alguma forma ligado a área.

Concluindo, a amostragem feita dos entrevistados demonstra que eles são perfeitamente aptos para dar um parecer sobre a pesquisa.

6.4.2 Análise do segundo bloco de respostas, “2. Concepções”

Questão 2.1: Os entrevistados 4 e 5 citam que a melhor definição de retórica é “forma de expressão de mensagens”. O entrevistado 3 cita que é “a arte de usar uma linguagem para comunicar de forma eficaz e persuasiva”. A definição do entrevistado 3 adiciona os elementos de eficácia e persuasão a transmissão da mensagem, assim, ambas as definições compreendem que a retórica é uma forma eficiente em termos de um objetivo para transmitir mensagens. O entrevistado 1 cita que a retórica, além das características já mencionadas, se preocupa fundamentalmente com a forma de transmissão da mensagem e não com a mensagem em si. A única resposta a se divergir foi a do entrevistado 2, que considera que a retórica é um “Sistema que tanto nos permite guardar e resgatar informações memoráveis quanto dar forma e comunicar-se em tais memórias”. Essa resposta, embora considere implicitamente que a transmissão da mensagem é um fato importante, remete a retórica como uma ferramenta a ser utilizada de forma livre, sem objetivos definidos. Ao seguir a definição de retórica proposta no Capítulo III, de que a retórica remete à “negociação da diferença entre os indivíduos sobre uma questão dada”, essa resposta omite o aspecto da objetividade, necessária ao propor um argumento. Dessa forma, é possível considerar que as respostas do entrevistado 2 talvez sigam numa direção diferente do que define os objetivos da pesquisa.

Questão 2.2: Todos os entrevistados consideram que o uso de figuras de linguagem é algo generalizado ou constante na rotina das pessoas. Isso demonstra a importância que a aplicação desses conceitos poderia ter em um método de *game design*, caso essa aplicação seja controlada e planejada.

Questão 2.3: A Mecânica constitui fundamentalmente o *game design*, então, tanto por isso, quanto pelo que os entrevistados responderam na questão 2.4, a resposta “Muito Importante” era a esperada, pois é a partir da Mecânica que o jogador interage e é capaz de entrar em contato com as mensagens que o jogo transmite.

Questão 2.4: Todos os entrevistados tem a noção de que a Mecânica tem a sua máxima importância para o funcionamento de um jogo eletrônico. Entretanto, no tocante a forma com que uma mensagem pode ser transmitida pela Mecânica, o entrevistado 3 interpreta o conceito de forma literal, em que uma ação dentro do jogo seria representativo das intenções do avatar, o que é correto, embora seja uma noção estreita das possibilidades que a Mecânica é capaz de transmitir. O entrevistado 4 resumiu bem a proposta do estudo com relação a utilização da mecânica para transmissão de mensagens, pois a mecânica é capaz de “compreender e planejar o que é possível realizar em jogo, (...) faz parte do *game design* e está intrinsecamente associado à mecânica de cada entidade relacionada em jogo”.

Questão 2.5: De acordo com a definição de Estética, proposta na estrutura MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2004), de que se refere as experiências e os comportamentos que o jogo desencadeia, os entrevistados concordam que é um fator de extrema importância para a transmissão de um conceito.

Questão 2.6: Esta pergunta produziu respostas semelhantes a questão 2.4, com pequenas variações. A maioria considera que a Estética é crucial para o bom funcionamento de um jogo eletrônico, sendo indissociável dos outros elementos de um *game design*. O entrevistado 4 posiciona a Estética acima da base de um jogo que é a Mecânica, ou seja, primeiro um jogo precisa ter esta base, para depois a Estética existir. O entrevistado 5 considera que ao início da construção do *game design*, ou seja, das regras do sistema, é que o jogo começa a se materializar, o que colocaria a Estética como uma camada contextual à Mecânica, na opinião dele. A Estética, dependendo da forma como é utilizada, pode trabalhar por conta própria ou pode amplificar a mensagem

descrita pela Mecânica, portanto, a experiência do jogador ainda é indissociável do que o jogo oferece a ele e o que ele oferece ao jogo.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “2. Concepções”:

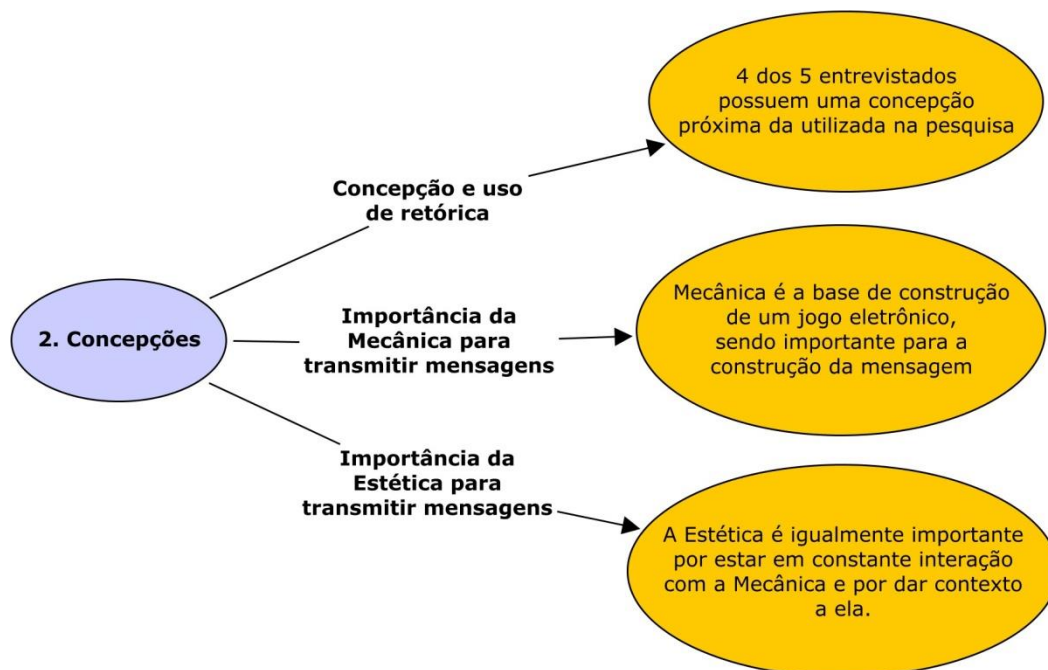


Figura 6.3 - Síntese das informações sobre o bloco “Concepções”

Este bloco tem como objetivo identificar os pontos de vista dos entrevistados sobre os temas tratados pela pesquisa. Todos os entrevistados tem a noção de que a retórica trabalha com expressão e, embora haja discrepâncias com relação a sua finalidade, eles consideram que ela é frequentemente utilizada de acordo com as respostas da questão 2.2. A transmissão de mensagens é igualmente importante, tanto para a Mecânica quanto para a Estética, sendo dois conceitos de mesmo peso para o planejamento dessa transmissão, provavelmente por estarem em constante interação. Mesmo assim, é possível interpretar um consenso nas questões de que a Mecânica é a base de construção do sistema de jogo, enquanto que a Estética é o que materializa um contexto a esse sistema, mesmo que na transmissão desse contexto, eles atuem em conjunto e de forma igual.

6.4.3 Análise do terceiro bloco de respostas, “3. Uso da Retórica”

Questão 3.1: Com relação ao uso da retórica em jogos eletrônicos educativos/publicitários/instrucionais/serious games, a maioria demonstrou ter dúvidas sobre a sua real eficácia, sendo que 3 dos 5 entrevistados responderam “Talvez”, justificando essas respostas na questão 3.2.

Questão 3.2: Nem todo entrevistado tem total certeza do potencial da retórica em jogos eletrônicos com características educativas/publicitária/instrucionais, pois um dos principais fatores para a transmissão de uma mensagem em um jogo é a interpretação que o jogador faz, a ponto de que alguns entrevistados consideram improvável que a mensagem seja compreendida da forma planejada pelos desenvolvedores, pois a interpretação do jogador pode diluir ou alterar esse significado. Os entrevistados que responderam “Sim” na questão anterior tem uma certeza maior das capacidades de transmissão, considerando que o principal é saber desenvolver um jogo que tenha relação com o repertório do jogador que serve de público-alvo. Dessa forma, se vê que a aplicação da retórica e de figuras de linguagem em jogos desse tipo é passível de sucesso, porém, sendo que esses jogos possuem outros objetivos primários acima da diversão (educar, treinar, funcionar como peça publicitária, etc.), portanto, em alguns casos, é possível que mensagens diretas sobre o assunto tratado poderiam ser mais eficientes.

Questão 3.3: Em jogos voltados para a diversão como característica principal (onde se encaixam os *RhetorGames*), mais entrevistados afirmaram sobre a possibilidade da retórica trabalhar a favor da transmissão de mensagens com relevância para a vida real. Talvez esse aumento de respostas afirmativas se deve ao fato de *RhetorGames* terem a liberdade de trabalhar as mensagens no contexto do entretenimento, ou seja, as mensagens não precisam atender um foco específico, tais como, educação, peça publicitária, etc.

Questão 3.4: Essencialmente, as respostas indicam que é possível, porém que isso ainda depende do público-alvo e da associação da mensagem ao jogo sem a perda das características lúdicas desse segmento de jogos eletrônicos. Nota-

se que há uma dificuldade em quantificar a compreensão da mensagem planejada pelos desenvolvedores, pois o jogador interpreta da forma que ele considera mais conveniente, o que é esperado, devido a sua interação. Mesmo assim, essa dificuldade não se torna um empecilho grande, devido a maior liberdade sobre o tipo de mensagens que os *RhetorGames* podem transmitir, ao contrário de jogos educativos, publicitários, etc., que necessitam transmitir mensagens diretas que atendam a expectativas específicas.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “3. Uso da Retórica”:

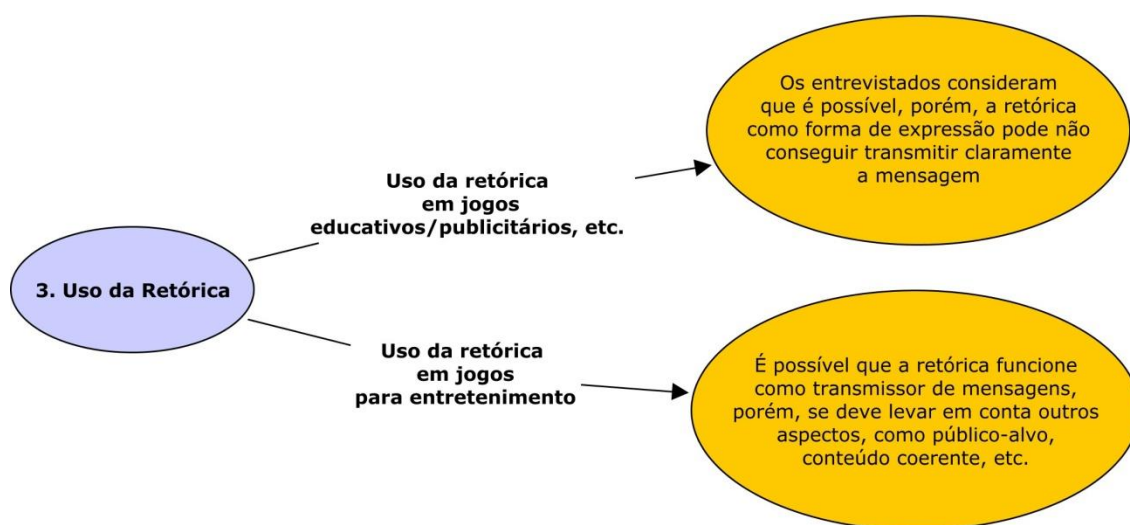


Figura 6.4 - Síntese das informações sobre o bloco “Uso da Retórica”

Neste bloco de perguntas verifica-se a opinião dos entrevistados quanto ao uso da retórica, tanto em jogos em que o foco é a diversão, como em jogos com propósitos educativos/instrucionais/publicitários. Percebeu-se que os entrevistados tem mais confiança na aplicação da retórica em jogos com o foco da diversão (*RhetorGames*) do que nos outros tipos de jogos eletrônicos. A isso se deve, possivelmente, a maior liberdade com que os *RhetorGames* expressam suas mensagens, permitindo impregnar os conceitos da mensagem planejada em vários aspectos da Mecânica e da Estética, ao contrário dos jogos com outra função, que devem transmitir seus conteúdos de forma direta, em alguns casos, pressionando esses conteúdos. Mesmo assim, o entrevistado 5 considera que a retórica é um campo fértil para aperfeiçoar o conteúdo oferecido em jogos

educativos/instrucionais/publicitários, possivelmente oferecendo um respaldo teórico e metodológico a ser desenvolvido, o que abre um novo campo de estudo. Ressalte-se que qualquer tipo de produto deve ser planejado para um específico público-alvo, mesmo assim, não há garantia de sucesso do produto na totalidade de seu público-alvo, isto quer dizer que mesmo que um jogo tenha sido projetado para transmitir uma mensagem específica para um determinado público-alvo, também não há a garantia de que todo este público reconheça apropriadamente esta mensagem.

6.4.4 Análise do quarto bloco de respostas, “4. Uso da Imersão”

Questão 4.1: Todos os entrevistados concordam com a maioria dos fatores capazes de quebrar a imersão de um jogo, exceto pelo entrevistado 5, que respondeu menos opções. A julgar pelas opções marcadas por ele, fatores externos talvez não sejam algo que quebre a imersão, dado que o jogador esteja empenhado na sua atividade. Da mesma forma, uma interface gráfica invasiva, sendo que ela mesma é parte do conjunto que forma o jogo, pode não quebrar a imersão, já que ela ainda está dentro do sistema com que o jogador interage.

Os problemas, entretanto, parecem focar mais na quebra do Estado de Fluxo (Csíkszentmihályi, 1990) , ou seja, uma “Mecânica de jogo desbalanceada” e “Conceitos monótonos de jogo” irão tirar o jogador da experiência, pois ele não vai sentir que tem controle suficiente sobre o que acontece. Outras opções da questão, como “Pressão para transmitir mensagens” e “Estética não-condizente” se relacionam ao público-alvo do jogo, ou seja, o jogador pode não se identificar com os elementos do jogo por não se enquadrar nesta faixa de público.

Questão 4.2: Nem todos os entrevistados responderam outros fatores que poderiam quebrar a imersão, mas dos que responderam, todos remetem ao jogador como ponto principal do processo, sendo que não há total certeza de um jogo sempre atraí-lo, pois isso depende de onde o jogador se enquadra

como público-alvo, da forma com que o jogo é apresentado (em suma, o jogador deve ser participativo no jogo, minimizando cenas não-interativas, caso não sejam necessárias), e da capacidade do jogador em assimilar rapidamente as mecânicas de jogo. Isso confirma uma possibilidade já mencionada anteriormente, de que a mensagem planejada em um *RhetorGame* nunca será compreendida da mesma forma por todos os jogadores.

Por outro lado, em futuras pesquisas nesse tema, talvez seja possível a criação de uma ferramenta que sirva para mensurar a quantidade de imersão com o nível de recepção da mensagem retórica de um jogo, isto supondo que a estrutura desenvolvida aqui seja utilizada para implementar o jogo e que o jogo tenha sido bem projetado.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “4. Uso da Imersão”:

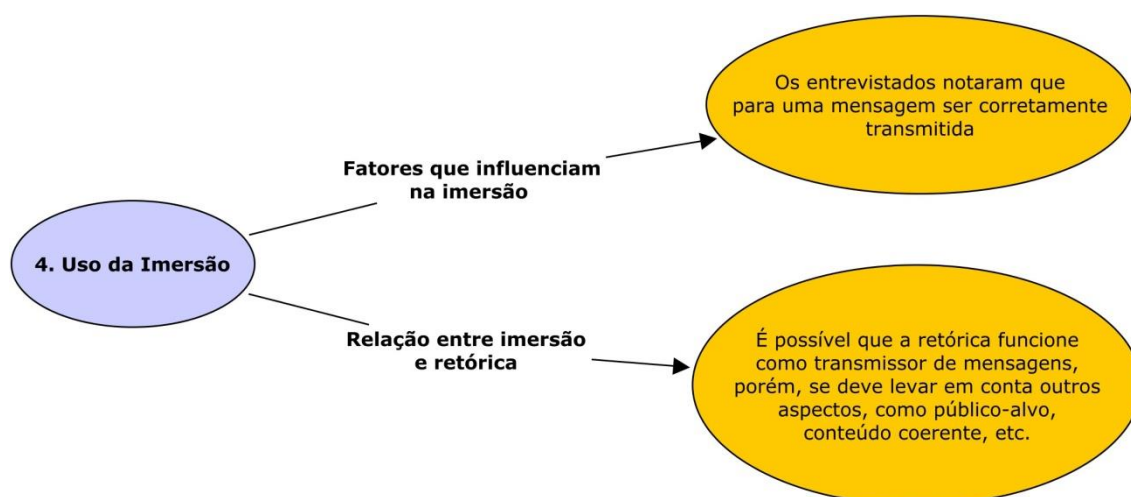


Figura 6.5 - Síntese das informações sobre o bloco "Uso da Imersão"

A imersão, embora não tenha sido um elemento estudado a fundo nesta pesquisa, sua importância forma um paralelo com a retórica, pois para que o jogador seja capaz de prestar atenção e compreender a mensagem que um *RhetorGame* tenha a oferecer, ele necessita estar imerso no jogo. Então as questões deste bloco de perguntas visam compreender o que quebra a imersão de um jogo, sendo que estas características são importantes de serem evitadas na estrutura proposta.

Vários dos entrevistados marcaram todas as opções existentes sobre fatores que quebram a imersão, mas no entanto, os fatores mais marcantes foram sobre o público-alvo do jogo e a sua curva de aprendizado, ou seja, para que um *RhetorGame* tenha uma mensagem compreensível, ela precisa corresponder ao repertório do público que irá jogá-lo e esse público precisa ser capaz de dominar as mecânicas de jogo.

6.4.5 Análise do quinto bloco de respostas, “5. Método”

Questão 5.1: Como demonstrado na resposta anterior, o repertório e a interpretação do jogo tem um importante papel na transmissão de uma mensagem. Caso o jogador esteja imerso no jogo, há de se considerar que ele sempre vai extrair algum significado do jogo, mesmo que esse significado seja completamente diferente do que o desenvolvedor esperava. Entretanto, a Mecânica não é para ser analisada em separado do resto dos elementos do jogo, Estética e Dinâmica, pois, em princípio, ela, por si só, não seria suficiente para transmitir a mensagem planejada.

Além disso, deve se considerar a importância da mensagem transmitida e da necessidade em transmiti-la, pois tornar a mensagem de um jogo um fator não-opcional (obrigatório, como o entrevistado 3 comenta) pode quebrar a sua imersão, já que a pressão para transmitir uma mensagem foi colocada por todos na questão 4.1 como um fator que quebra a imersão. O entrevistado 5 considera que, mesmo que o jogador não tenha compreendido de imediato a mensagem de um jogo, com o tempo, ele é capaz de ir memorizando as informações, e lhes atribuir significado, tornando o processo de significação algo natural, e não forçado.

Questão 5.2: De forma semelhante, a maioria dos entrevistados considerou que a Estética deve trabalhar igualmente com a Mecânica, e portanto, não há diferença visível entre ambos. Foi possível compreender, a partir das respostas, que o jogador sempre atribui algum significado para um jogo, mesmo que seja um significado raso e completamente afastado da mensagem planejada pelo

jogo. O entrevistado 5, entretanto, considera que no caso da Estética, a transmissão da mensagem pode ser melhor elaborada, integrando-a aos conceitos que norteiam o jogo, para que o jogador esteja impelido a tentar compreender o que há por trás do que o jogo quer transmitir. Portanto, a impregnação dos conceitos que norteiam um jogo na sua Estética é uma boa opção de projeto, pois respalda o que o jogo quer transmitir, e assim, através da linha de jogo que o jogador forma através da Mecânica e da Dinâmica, o jogador é capaz de compreender a sua experiência.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “5. Método”:

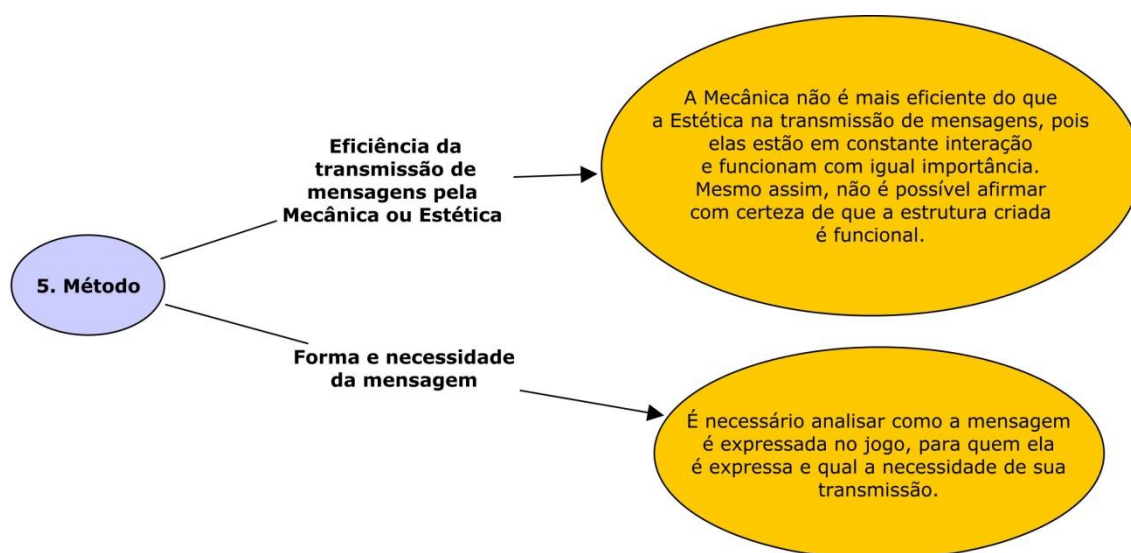


Figura 6.6 - Síntese das informações sobre o bloco “Método”

As perguntas deste bloco colocam a hipótese de que certos jogos possuem mensagens de respaldo retórico calcadas em sua Mecânica ou em sua Estética. Entretanto, os entrevistados discordam dessa possibilidade, sustentando que a interação que os jogos fazem entre esses dois elementos os posiciona em igual importância, expressando essa mensagem em uma retórica presente em ambos os lados, tanto Mecânica quanto Estética.

Dessa forma, a estrutura seria funcional sem a necessidade de se preocupar em qual dos componentes é aplicada uma mensagem, desde que ela possua

coerência e corresponda ao repertório do jogador, para que ele seja capaz de compreender ou pelo menos se sinta motivado a tentar compreender.

6.4.6 Análise do sexto bloco de respostas, “6. Conclusão”

Questão 6.1: Todos os entrevistados consideram que a pesquisa presente é importante, embora ainda seja cedo para conferir a ela uma importância maior, devido a falta de dados concretos. Isto demonstra, portanto, que a pesquisa está no caminho certo em definir formas de se desenvolver jogos eletrônicos com um teor retórico mais proeminente.

Questão 6.2: Ao elaborar sobre suas opiniões, os entrevistados consideram que a pesquisa é interessante e capaz de agregar um material importante para a área de *game design*, material esse, que até o momento, não possui equivalente. Entretanto, é da opinião geral dos entrevistados de que não é possível verificar a eficácia da estrutura desenvolvida sem que ela seja realmente utilizada para a produção de um jogo eletrônico, testado com jogadores e validado o seu método, de forma que, tanto a visão do jogador quanto a visão do desenvolvedor seja considerada.

Questão 6.3: Os entrevistados em geral demonstraram bastante interesse pela pesquisa e acreditam que ela tem potencial, porém, sem uma verdadeira validação da estrutura desenvolvida (desenvolver um *RhetorGame* com essa estrutura e testá-lo), eles relatam que ainda é cedo para garantir a efetividade do estudo.

Dito isso, dois dos entrevistados apresentaram algumas ressalvas. O entrevistado 2 sugere que seja revisto o conceito de mensagem e a vinculação do verbo “transmitir” com este conceito, citando o trabalho de Marshall McLuhan, “The media is the message: an inventory of effects”, sobre o conceito do meio ser parte integral na mensagem a ser transmitida (trabalho que não faz parte da bibliografia, já que não foi utilizado). O autor considera que esse conceito já é trabalhado de forma satisfatória na forma da retórica procedural de Bogost (2007), pois a retórica procedural considera o meio como parte

integral da mensagem, utilizando-se das próprias capacidades do sistema de jogo como forma de transmitir uma mensagem.

As ressalvas do entrevistado 3 remetem a certas escolhas da pesquisa que já estão endereçadas nela mesma, como a razão da escolha de jogos AAA e o uso correto de termos para a explicar a nova estrutura. Entretanto, o entrevistado 3 também questiona a função da pesquisa, comentando sobre o fato de que a indústria de jogos já consegue criar *RhetorGames* muito bem, e isso é correto, embora o objetivo da pesquisa não é mostrar que se pode criar um *RhetorGame*, mas sim, desenvolver um método que torne esse objetivo algo palpável e planejável, dentro das possibilidades que a retórica oferece. Outro ponto questionado pelo entrevistado 3 refere-se ao estudo de retórica em jogos de Aki Jarvinen (2008), abordado no Capítulo I, e que, embora seja um estudo aprofundado sobre o assunto, ele diverge desta pesquisa com relação a finalidade das técnicas de retórica apresentadas por ele, que são mais direcionadas para que o jogador se mantenha imerso no jogo, ao invés de transmitir uma mensagem.

Em geral, os poréns expressos pelos entrevistados foram explicados, e suas respostas, embora sejam cautelosas, demonstram que a linha de pesquisa apresentada aqui tem um grande potencial.

Conclusão geral sobre as respostas do bloco “6. Conclusão”:

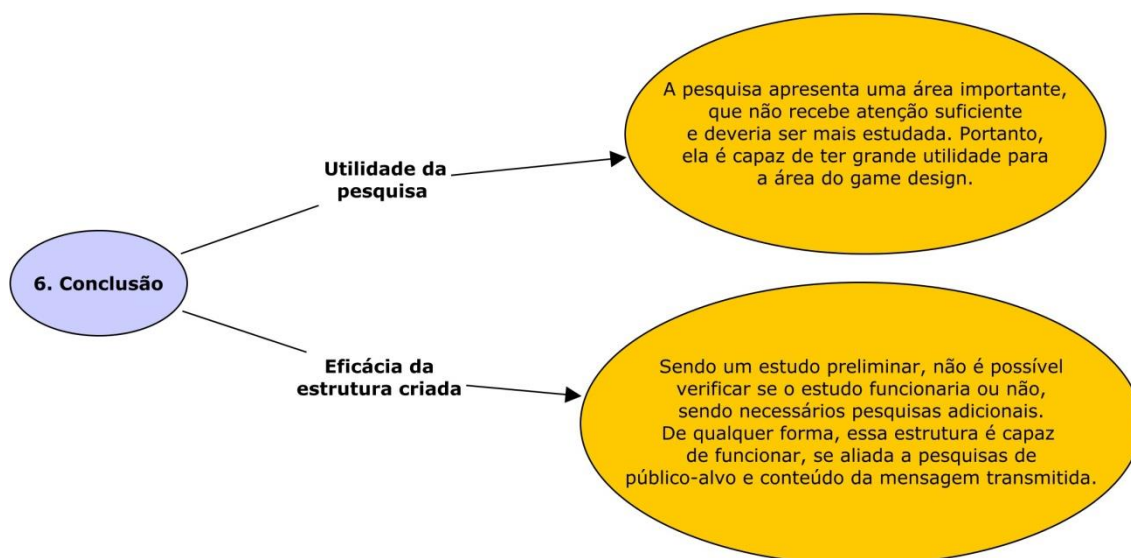


Figura 6.7 - Síntese das informações sobre o bloco “Conclusão”

As perguntas deste bloco servem para concluir o questionário, com os entrevistados dando suas opiniões gerais sobre o estudo e sugerindo formas de melhorá-lo. Os entrevistados no total afirmaram a importância que esta pesquisa possui, enfatizando que ela pode se tornar um complemento útil para a área do game design. Por outro lado, é reconhecido que este é apenas um estudo preliminar, e para que a estrutura desenvolvida tenha sua real importância comprovada, é necessário que ela seja realmente utilizada, ao contrário de simulações e pareceres, o que será realizado em estudos futuros.

6.5 Síntese do capítulo

Este capítulo teve como objetivo detalhar o questionário aplicado para a avaliação da estrutura e interpretar os dados obtidos pelas respostas dos entrevistados.

Para que as respostas fossem o mais detalhadas e diretas possível, foram utilizados vários tipos de perguntas (abertas, múltipla escolha, avaliação, objetivas) para obter seus dados tanto de forma quantitativa como qualitativa. Isso permitiu

inferir de forma mais objetiva tanto a opinião dos entrevistados quanto a qualidade da pesquisa, assim como obter suas opiniões pessoais, para que esses dados sejam levados em conta em estudos futuros.

Dos dados obtidos, percebeu-se que, para uma utilização apropriada dessa estrutura, é necessário um planejamento paralelo focado no jogador. Questões como público-alvo, repertório cultural e educativo desse público, além da criação de conceitos de jogos que sejam capazes de fomentar uma experiência imersiva, que também fazem uso dos atrativos de cada nicho de público ou faixa etária. Dessa avaliação também notou-se possíveis direcionamentos da pesquisa para o aperfeiçoamento de jogos eletrônicos com foco educativo/publicitário/instrucional, oferecendo um caminho para tornar a transmissão de mensagens nesses jogos mais agradável e/ou lúdica.

CAPÍTULO VII

7.0 Conclusão

Este capítulo serve como conclusão da pesquisa, recapitulando todas as etapas percorridas pelo estudo, justificando as ações feitas nesta pesquisa e elaborando sobre os possíveis caminhos que podem ser tomados futuramente.

7.1 A importância da mensagem em jogos eletrônicos

De acordo com DeMaria (2007), não são muitos os jogos eletrônicos que se preocupam em transmitir um contexto ou uma mensagem. Isso não é um problema da mídia em si, mas do tratamento que a indústria e o público conferem aos jogos que consomem, visando mais o entretenimento imediato (por parte dos jogadores) e o baixo risco aliado ao lucro (por parte dos desenvolvedores). O jogo eletrônico, embora esteja correto em se afirmar como ferramenta lúdica e de entretenimento, é capaz de atribuir mais significados do que apenas os objetivos mecânicos em histórias genéricas. Xavier (2010) afirma que o mercado de jogos eletrônicos cria uma situação paradoxal, em que busca-se constantemente inovações ao mesmo tempo em que se mantém formalidades (como os gêneros apresentados no Capítulo II). Devido ao fato de que um jogo eletrônico, diferente de um filme, necessita um comprometimento maior, isto implica que os jogos lançados necessitem atrair seus consumidores de forma rápida e segura. Isso cria o fenômeno da “mesmice”, como chamado por Xavier. Para que a indústria consiga evoluir, é necessário que se faça um meio-termo entre inovação e tradição, com mudanças gradativas (XAVIER, 2010). É nesse ponto em que a transmissão de mensagens torna-se tão importante para que o jogo eletrônico ganhe um significado maior.

7.2 Transmissão de mensagens em jogos através da retórica

Para Bogost (2007), assim como a literatura, a poesia e a arte em geral, não é possível prever o efeito que jogos eletrônicos terão em jogadores individuais. Mesmo

assim, ao criar esses jogos, estamos fazendo afirmações sobre processos, quais desses processos aceitamos, quais ignoramos, quais questionamos. Ao jogar jogos eletrônicos, somos capazes de incorporar o que eles tem a dizer sobre nós mesmos, e carregamos essas mensagens com o passar dos anos, sendo que o aspecto interativo e procedural da experiência só vem a tornar mais marcante o que o jogo é capaz de transmitir. É pelo potencial e pela capacidade de transmitir mensagens que Bogost afirma o poder da proceduralidade dos jogos, isto é, a capacidade deles representarem conceitos, transmitirem mensagens específicas, sempre com o *input* do jogador como agente do processo.

Essa proceduralidade se transmite em termos retóricos em sua maioria, por isso o termo cunhado por Bogost (2007) ser chamado de “retórica procedural”, a retórica própria que os jogos eletrônicos expressam através de seus processos interativos, vindos do conceito de proceduralidade de Murray (1997). Sendo que a retórica se descreve pela sua forma de encadear ideias para transmitir um significado em um contexto específico (PLANTIN, 2008), os jogos eletrônicos são especiais na forma com que essa retórica é expressa, utilizando-se do próprio jogador para que ele descubra as mensagens presentes nesses jogos, seja através das ações do próprio jogador ou dos acontecimentos que o jogo lhe apresenta. Existem vários estudos sobre o uso da retórica (seja ela procedural ou não) em jogos eletrônicos, alguns dos quais o item 1.6.4 do Capítulo I chega a detalhar. Entretanto, esta pesquisa se diferencia dos outros estudos pela tentativa de elaborar uma estrutura que facilite a implementação de técnicas de retórica, para que isso incentive o desenvolvimento de jogos eletrônicos com mensagens relevantes para o seu público-alvo, o que confere um certo caráter de originalidade ao trabalho.

7.3 A elaboração e a avaliação da estrutura de *game design*

Esta pesquisa iniciou-se com uma hipótese apresentada no Capítulo I, a de que “As áreas do *game design* e da retórica podem ser integradas para a elaboração de uma estrutura que facilite a transmissão de mensagens no desenvolvimento de jogos eletrônicos.” Para isso, procurou-se compreender quais são os pilares que sustentam a elaboração de jogos e a expressão através da retórica. A partir da fundamentação

teórica obtida, foi possível analisar esses dados e criar paralelos entre os elementos da estrutura de *game design* escolhida com as técnicas de retórica.

Embora, *a priori*, as comparações feitas apresentem uma certa coerência, foram apresentados exemplos em jogos existentes que identificam e caracterizam o uso da estrutura. Analisando jogos eletrônicos já conhecidos por transmitirem mensagens específicas, a pesquisa encontrou duas formas com que esses jogos transmitem mensagens:

- a) Pela transmissão de mensagens utilizando-se de retórica clássica, em que o jogo oferece informações de forma persuasiva para expressar uma mensagem ao jogador, em um contexto similar ao que ocorre em outras mídias, como, por exemplo, o cinema e a animação.
- b) Pela transmissão de mensagens utilizando-se do próprio potencial do jogo eletrônico (retórica procedural), em que o jogador descobre a mensagem do jogo através de suas próprias ações, oferecendo mensagens específicas sobre o jogador e sobre contextos da vida real.

Além disso, verificou-se a opinião de especialistas, que avaliaram a estrutura e deram pareceres sobre sua utilização. Entre as várias opiniões emitidas, foi possível notar a importância do planejamento do jogo focado em públicos-alvo específicos, para que as mensagens transmitidas tenham relação com esse público e o seu repertório cultural e social. Pelos entrevistados, afirmou-se também que ambos os tipos de transmissão de mensagens detalhados acima possuem igual peso e potencial. Em consenso geral, concluiu-se também de que a pesquisa pode guiar os estudos em *game design* numa direção importante, porém, que é muito cedo para concluir a eficácia da estrutura elaborada nesta pesquisa, pois ela não foi utilizado de acordo com os seus propósitos, isto é, não foi desenvolvido um jogo utilizando essa estrutura. Esta pesquisa, portanto, sugere apenas o início de uma série de estudos sobre o uso da retórica em processos de game design, afirmando mais uma vez, o potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas de expressão. Sendo assim, eles podem ser capazes de transmitir, de acordo com a classificação de Setzer no Capítulo I, não apenas Dados

relevantes ao mundo de jogo, mas também Informações que possuam relevância para o mundo real, podendo até mesmo incentivar o desenvolvimento de Conhecimentos e Competências para o usuário.

7.4 Estudos futuros

A conclusão deste estudo confirma que os jogos eletrônicos como mídia, embora tenham alcançado um patamar de popularidade considerável, ainda não são explorados de forma diferenciada, resultando em produtos semelhantes, que não costumam expressar nem trazer nada de novo aos seus consumidores. Os estudos de jogos eletrônicos também indicam mudanças nesse padrão, mas ao mesmo tempo uma resistência do mercado em se abrir para novos desenvolvimentos, em parte por questões financeiras. Este estudo é apenas um passo inicial na área, em que ele oferece a possibilidade de se desenvolver jogos eletrônicos capazes de promover entretenimento, mas que também possam transmitir mensagens que tenham alguma relevância para os jogadores. A estrutura de game design elaborada nesta pesquisa ainda permite futuros desenvolvimentos, como:

- O desenvolvimento de jogos eletrônicos utilizando-se da estrutura, para que o jogo possa ser testado com jogadores, comprovando ou negando a sua eficácia.

- A elaboração de uma ferramenta que permita relacionar a imersão do jogador com a compreensão da mensagem que um jogo tenta transmitir, tanto com jogadores do público-alvo como jogadores fora dele.

- A utilização da estrutura para desenvolvimento de jogos educativos/instrucionais/publicitários/*serious games*, para que se verifique se há mudança no aspecto lúdico desses jogos, caso as mensagens expressas tenham uma abordagem diferente.

Por fim, espera-se que o material desenvolvido aqui seja de utilidade para qualquer estudo futuro nas áreas do design, comunicação, game design e áreas afins, para que estas possam agregar novas possibilidades e direcionamentos ao tema.

Bibliografia

AARSETH, E.; *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

AGUIAR, B.; SOARES, N.; *Proposta de uma Escala de Autorrelato para a Análise de Jogos*. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, Anais do SBGames, 2012.

ALDRED, J.; GREENSPAN, B.; *A Man Chooses, A Slave Obeys: Bioshock and the Dystopian Logic of Convergence*. In: *Games and Culture*, Sep. 2011. Carleton University, Ottawa, 2011.

ALVES, L.; *Game Over – jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

ARISTÓTELES; *Retórica*. São Paulo: Edipro, 2011.

BOBANY, A.; *Video Game Arte*. Rio de Janeiro: Editora Novas Idéias, 2008.

BULHÕES, B.; ALVES, T.B.; *Design de Jogos centrados na Expressão Procedural. Trabalho de Conclusão de Curso*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2010.

BOGOST, I.; *Persuasive Games - The expressive power of videogames*. The MIT Press: London, 2007.

CAILLOIS, R.; *Man, play and games*. Chicago: university of Illinois press. 2001.

CAMPBELL, J.; *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press, 2004.

CSIKSZENTMIHALYI, M.; *Flow: the psychology of optimal experience*. USA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

DARTSCH, G. M.; *Estética de La Creación Virtual. Aproximación a los Videojuegos en tanto que Discursos Culturales: El Caso de Assassin's Creed*. In: *Revista Questión – Vol. 1, N° 36*. La Plata, Universidad de La Plata, 2012.

DEMARIA, R.; *Reset – Changing the way we look at video games*. Berret-Koehler Publishers: San Francisco, 2007.

DUBIELA, R. P.; *Diretrizes para utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história em jogos eletrônicos informatizados*. Dissertação de Mestrado. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2007.

FERRARI, S.; *The Judgment of Procedural Rhetoric*. Dissertação de Mestrado. Georgia: Georgia Institute of Technology, 2010.

- FOGG, B. J.; *Persuasive Technology – Using computers to change what we think and do*. California: Morgan Kaufman, 1990.
- FRASCA, G.; *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tese de Ph.D. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.
- GEE, J. P.; *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. England: Palgrave Macmillan, 2007.
- GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas, 2002.
- GLENDAY, C.; *Guinness World Records 2009*. New York: Random House, 2009.
- HAFERKAMP, H., SMELSER, N. J.; *Social Change and Modernity*. Los Angeles: University of California Press, 1992.
- HARNAD, S.; *Computation is just interpretable symbol manipulation; Cognition isn't*. In: *Mind and Machines 4*, 2004.
- HARPER, T.; *Rules, Rhetoric, and Genre: Procedural Rhetoric in Persona 3*. In: *Games and Culture 6*, 2011.
- HASHINO, K.; SOEJIMA, S.; *Persona 3: Interview with Creators – about Death and Ties*. In: *Persona 3: Official Design Works*. Ontario: UDON Entertainment Corp., 2012.
- HELMERS, M.; HILL, C. A.; *Defining Visual Rhetorics*. London: Routledge, 2004.
- HUIZINGA, J.; *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- JÄRVINEN, A.; *Games without frontiers: theories and methods for game studies and design*. Tampere: University of Tampere, 2008.
- JOHNSON, J.; *Suicidal Tendencies*. In: *Kill Screen magazine – the intimacy issue*. Kill Screen LLC, 2010.
- JUUL, J.; *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*. In: *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- KENNEDY, G. A.; *Classical Rhetoric & Its Christian and Secular Tradition from Ancient to Modern Times*. North Carolina: University of North Carolina Press, 1999.
- LEITE, L. C.; *A projeção do jogador: Imersão em jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, *Anais do SBGames*, 2004.

LEITE, L. C.; *Jogos eletrônicos multi-plataforma - Compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.*

MARCONI, M. A. e LAKATOS, E. M.; *Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo: Editora Atlas, 2003.*

MCMAHAN, A.; *Immersion, Engagement and Presence: a method for analyzing 3D video games. In: The Videogame Theory Reader. New York: Routledge, 2003.*

MEYER, M.; *A Retórica. São Paulo: Editora Ática, 2007.*

MURRAY, J.; *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: The MIT Press, 1997.*

NESTERIUK, S. *Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: Mapa do Jogo. São Paulo: Cengage Learning, 2009.*

PACHECO, G. . *Retórica e Nova Retórica: a tradição grega e a Teoria da Argumentação de Chaïm Perelman. Rio de Janeiro: Cadernos PET-JUR/PUC-RIO, 1997.*

PLANTIN, C.; *A Argumentação – História, teorias e perspectivas. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.*

PLATÃO; *Górgias. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: UFP, 1980.*

RANHEL, J. *O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Mapa do Jogo. São Paulo: Cengage Learning, 2009.*

ROLLINGS, A. ADAMS, E.; *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.*

ROUSE, R.; *Game Design – theory and practice. Texas: Wordware Publishing, 2001.*

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.); *Mapa do Jogo. São Paulo: Cengage Learning, 2009*

SATO, A. K. O.; CARDOSO, M. V.; *Além do Gênero: Uma possibilidade para a classificação de jogos. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, Anais do SBGames, 2008.*

SHELL, J.; *A Arte de Game Design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.*

SCHUYTEMA, P.; *Design de Games – uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.*

SUTTON-SMITH, B.; *The Ambiguity of Play. Massachusetts: Harvard University Press, 2001.*

THOMAS, J. R. e NELSON, J. K. *Research methods in physical activity*. 6.ed. Champaign : Human Kinetics, 2010.

THOMAS, D., ORLAND, K. e STEINBERG, S.; *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. P3: Power Play Publishing, 2007.

TULLOCH, R.; *Ludic Dystopias: Power, Politics and Play*. Sydney: University of New South Wales, 2009.

VEJA; *O lado sombrio da tecnologia*. In: Revista Veja, 9 de janeiro de 2013. Editora Abril, 2013.

XAVIER, G.; *A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos*. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2010.

Websites

ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), "A indústria brasileira de jogos eletrônicos - Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos.". In: <http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf> , 2008. Acessado em dezembro de 2011.

ADAMS, E.; *The Designer's Notebook: Sorting Out the Genre Muddle*. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the_designers_notebook_sorting_.php , 2009. Acessado em novembro de 2012.

ANIME NEWS NETWORK; *Persona 3 RPG's Film Adaptation Confirmed*. In: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2012-06-10/persona-3-rpg-film-adaptation-confirmed> , 2012. Acessado em janeiro de 2013.

BARTLE, R.; *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*. *Journal of MUD Research* Vol. 1 (1), Essex, 1996. In: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>. Acessado em março de 2012.

BOGOST, I.; *Persuasive Games - Why we need more boring games*. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/1417/persuasive_games_why_we_need_more_.php , 2007. Acessado em janeiro de 2012.

COMPUTER AND VIDEOGAMES; *Assassin's Creed II sales hit 9 million*. In: <http://www.computerandvideogames.com/247161/assassins-creed-ii-sales-hit-9-million/> , 2010. Acessado em janeiro de 2013.

EDGE; *Take-Two Targets Five Million Bioshock 2 Sales*. In: <http://www.edge-online.com/news/take-two-targets-five-million-bioshock-2-sales/> , 2009. Acessado em janeiro de 2013.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION; *Industry Facts*. In: <http://www.theesa.com/facts/index.asp>, 2011. Acessado em novembro de 2011.

EUROGAMER; *Jenova Chen: Journeyman*. In: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-02-jenova-chen-journeyman> , 2012. Acessado em janeiro de 2013).

GAMESPOT; *Gamespot's Best of 2005 – Genre awards*. In: <http://www.gamespot.com/pages/features/bestof2005/index.php?day=4&page=7> , 2005. Acessado em Novembro de 2012.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R.; *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In: *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence*, <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> , 2004. Acessado em março de 2012.

HYMAN, P.; *Researching the next wave of innovation*. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/6536/researching_the_next_wave_of_.php, 2011. Acessado em janeiro de 2012.

IGN; *Top 100 RPGs of All Time - #69*. In: <http://www.ign.com/top/rpgs/69> , 2012. Acessado em janeiro de 2013.

KOTAKU; *Journey: The Kotaku Review*. In: <http://kotaku.com/5889425/journey-the-kotaku-review>, 2012. Acessado em novembro de 2012.

METACRITIC; *Bioshock MetaScore*. In: <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/bioshock> , 2007. Acessado em janeiro de 2013.

METACRITIC; *Journey MetaScore*. In: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey> , 2012. Acessado em janeiro de 2013.

PLAYSTATION BLOG; *Journey Breaks PSN Sales Records*. In: <http://blog.eu.playstation.com/2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records/> , 2012. Acessado em janeiro de 2013.

PLAY THE PAST; *Lessons from Assassin's Creed for Constructing Educational Games*. In: <http://www.playthepast.org/?p=2077> , 2011. Acessado em janeiro de 2013.

PORTNOW, J.; *Ludus Florentis: The flowering of games*. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/4118/ludus_florentis_the_flowering_of_.php, 2009. Acessado em janeiro de 2012.

PR NEWSWIRE; *Uncharted 2, Flower, Assassin's Creed II Lead Finalists for the Tenth Annual Game Developers Choice Awards*. In: <http://www.prnewswire.com/news-releases/uncharted-2-flower-assassins-creed-ii-lead-finalists-for-the-tenth-annual-game-developers-choice-awards-82054972.html>, 2010. Acessado em janeiro de 2013.

QUINTILIANO. Book 2 – Chapter 14. In: *Quintilian's Institutes of Oratory*. In: <http://rhetoric.eserver.org/quintilian/2/chapter14.html#1> . Acessado em março de 2012.

SCOTT, D. W. G. L.; *The Assassin's Creed – Nothing is True; Everything is Permitted*. In: http://evildandy.blogspot.com.br/2011/04/assassins-creed-nothing-is-true_18.html , 2011. Acessado em janeiro de 2013.

THE NEW YORK TIMES; *Ayn Rand's Literature of Capitalism*. In: http://www.nytimes.com/2007/09/15/business/15atlas.html?_r=1& , 2007. Acessado em janeiro de 2013.

THE WALL STREET JOURNAL; *Time Travel Gets Closer to Reality*. In: <http://online.wsj.com/article/SB20001424052748703939404574568220649184090.html>, 2010. Acessado em janeiro de 2013.

TYLOR, E.B.; *Geographical Distribution of Games*. In: <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Tylor/index.html> . Acessado em maio de 2009.

YAHOO; *NPD: Black Ops is the best-selling game in U.S. history*. In: <http://games.yahoo.com/blogs/plugged-in/npd-black-ops-best-selling-game-u-history-471.html> , 2011. Acessado em janeiro de 2013.

Bibliografia de Jogos:

2K GAMES; *Bioshock*, 2007.

ACTIVISION; *Call of Duty: Black Ops*, 2010.

ACTIVISION; *Guitar Hero*, 2005.

ACTIVISION; *Tony Hawk's Pro Skater 2*, 2000.

ATLUS; *Shin Megami Tensei: Persona 3*, 2007.

BETHESDA; *The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011.

BLIZZARD; *World of Warcraft*, 2004.

CAPCOM; *Street Fighter IV*, 2009.

ELECTRONIC ARTS; *Command and Conquer: Red Alert 3*, 2008.

ELECTRONIC ARTS; *Mass Effect 2*, 2010.

ELECTRONIC ARTS; *SimCity 4*, 2003.

ELECTRONIC ARTS; *The Sims*, 2000.

KONAMI; *Pro Evolution Soccer 2012*, 2011.

MICROSOFT GAME STUDIOS; *Braid*, 2008.

NAMCO BANDAI; *Dark Souls*, 2011.

POPCAP GAMES; *Bejeweled*, 2001.

ROCKSTAR; *Grand Theft Auto IV*, 2008.

ROCKSTAR; *Grand Theft Auto: San Andreas*, 2004.

SEGA; *Bayonetta*, 2010.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT; *Gran Turismo 5*, 2010.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT; *Ratchet and Clank: All 4 One*, 2011.

SQUARE-ENIX; *Final Fantasy XIII*, 2010.

THATGAMECOMPANY; *Journey*, 2012.

UBISOFT; *Assassin's Creed II*, 2009.

APÊNDICES

Os Apêndices correspondem ao material utilizado no andamento da pesquisa, mais especificamente, aos materiais desenvolvidos para a aplicação dos questionários com os entrevistados do Capítulo VI. É válido notar que esse material pode diferir da dissertação em alguns pontos, devido a mudanças que a dissertação sofreu, posteriores a aplicação deste questionário. No entanto, visando a fidelidade dos dados aplicados, não alterou-se o conteúdo dos apêndices.

APÊNDICE A

O Apêndice A corresponde ao Material Teórico que foi apresentado aos entrevistados, em que eles liam esse material antes de responder ao questionário.

Integrando a retórica ao game design

- Material Teórico -

Introdução:

Este trabalho leva em conta o potencial de expressão e comunicação que os jogos eletrônicos possuem, consistindo em um novo modelo simbólico e comunicacional capaz de transmitir várias idéias com base no seu fator de destaque: a interatividade. Entretanto, a mídia dos jogos eletrônicos ainda não é utilizada de forma efetiva, nesse aspecto, sendo considerada uma produção de importância menor no repertório de criação cultural da sociedade (XAVIER, 2010).

Com esse potencial de comunicação, os jogos eletrônicos já foram definidos como capazes de transmitir conhecimento, além de expressar sistemas de funcionamento (sistemas abstratos, que se traduzem de forma cultural, social, política ou científica) (GEE, 2007). Bogost (2007) afirma que o conteúdo veiculado nos jogos eletrônicos é capaz de expressar mensagens específicas sobre certos assuntos e que, os jogos eletrônicos, na sua interatividade, são capazes de expressá-las de forma única. A essa capacidade, ele cunhou o termo de retórica procedural. Com base na retórica clássica, ele verificou as formas com que os jogos transmitem conteúdo de acordo com os processos computacionais (interativos e não-interativos) que o jogo executa.

Entretanto, jogos eletrônicos comerciais já expressam mensagens retóricas, mesmo que de forma não-intencional, pois o objetivo de um jogo comercial é que o usuário volte sua atenção para o próprio jogo como experiência. Nessa experiência, a imersão é componente essencial que caracteriza o próprio ato de jogar (LEITE, 2004). Entende-se por “jogos eletrônicos comerciais”, todo jogo eletrônico de entretenimento, que não possua como foco principal: educação, instrução, política ou publicidade. Este trabalho, portanto, NÃO considera como objeto de estudo: Jogos educacionais, jogos instrucionais, *advergames* e *serious games*.

Por um lado, Kraft (apud Lavender, 2008) afirma que jogos, por consistirem de sistemas de regra rígidos, não incentivam o jogador a pensar, a refletir sobre questões do mundo real. Embora o jogador possa ter consciência de que está apenas jogando um jogo, ele aceita as regras do sistema de uma forma que nem sempre causa mudança de comportamento ou questionamento, mantendo o *status quo* dos jogos, como simples entretenimento. DeMaria (2007) comenta sobre a possibilidade dos jogos servirem apenas como escapismo do mundo real, em que os jogadores focam apenas nos triunfos virtuais do jogo, evitando uma forte conexão com o mundo real.

Por outro lado, Bogost (2007) considera que o contexto das ações e situações durante um jogo são importantes para a transmissão de sua mensagem (caso ele possua uma). Dormann e Biddle (2008), de forma semelhante, ressaltam a necessidade das ações dentro do jogo serem capazes de imitar ações e sistemas do mundo real para que o contexto do jogo seja mais relevante.

Xavier (2010) afirma que o potencial expressivo de jogos eletrônicos comerciais raramente é levado em conta, e sua relevância para o mundo real raramente é discutida. Conclui-se então que, mesmo a imersão sendo componente essencial para o correto funcionamento de um jogo eletrônico, é conveniente procurar formas de se inserir contextos aplicáveis ao mundo real dentro desses jogos, mas sem que eles percam esse senso de imersão.

Hipótese:

Este trabalho levanta a hipótese de que um jogo, quando desenvolvido desde o início com o foco em expressar alguma mensagem específica – utilizando-se da retórica – é capaz de transmitir essa mensagem de forma mais eficiente quando ela está associada à contextos próximos do mundo real (o que não implica necessariamente em gráficos ou controle realistas), sem, contudo, perda do senso de imersão pelo jogador durante o jogar.

Objetivo:

Determinar maneiras de se inserir técnicas de retórica em um método de *game design* para que a transmissão de mensagens seja um elemento do jogo considerado desde a sua fase inicial de concepção. Essa pesquisa foca em **jogos comerciais**, porém, existe a possibilidade de que o método desenvolvido possa ser utilizado também em jogos educacionais, além de *serious games*.

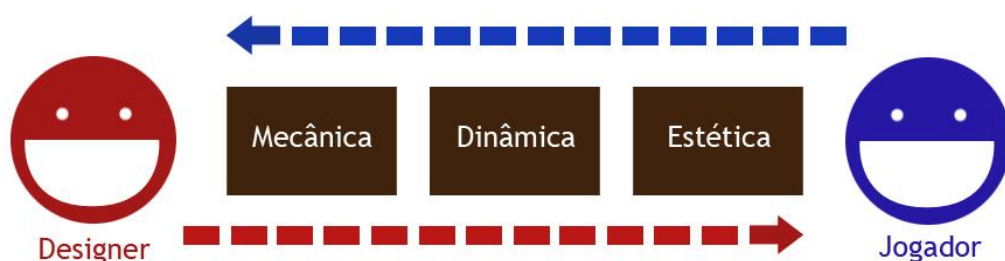
Desenvolvimento do método:

Para conduzir a pesquisa, a fundamentação sobre jogos foi baseada em um dos últimos modelos de síntese que definem o significado e a função dos jogos, elaborada por Jull (2003), além de pesquisa sobre suas origens (Tylor, 2009; Huizinga, 2001).

No campo da retórica, foram pesquisados o material clássico desenvolvido por Aristóteles (2011), além de novas releituras definidas por Meyer (2007) e Pacheco (1997). Este trabalho focou no uso dos três vetores da retórica: aquele que considera o emissor da mensagem (*ethos*), o que considera o receptor da mensagem (*pathos*) e o contexto que os une (*logos*). Outro ponto de apoio é o uso de figuras de linguagem como facilitadores de transmissão de uma mensagem (metáfora, sinédoque, metonímia e ironia).

Para construir uma relação formal entre a retórica e o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico, foi escolhido um método de game design, concebido com o propósito de formalizar as etapas do desenvolvimento.

Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2001) definiram um processo de operacionalização chamado de MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*, ou Mecânica, Dinâmica e Estética), que analisa a forma com que os jogos são concebidos pelos seus desenvolvedores e consumidos pelo público em um sistema que funciona em ambas as direções. Este processo determina um método para compreender o processo de design de um jogo eletrônico, detalhando os elementos que o compõem e as suas relações causais.



O processo então desconstrói os elementos que compõem os jogos e estabelece seus equivalentes do ponto de vista do design, que se traduzem em Mecânica (sistemas de regra e funcionamento), Dinâmica (comportamento real do sistema e reações quanto ao *feedback*) e Estética (características sensoriais, emocionais e abstratas). Para averiguar com mais exatidão o que entra nos elementos Mecânica e Estética do método, (a Dinâmica constitui a interação e o contexto geral produzido) foram pesquisados outros autores, como Caillois (2001), Jull (2003), Schell (2011) e Ferrari (2010). Os sub-elementos da Mecânica e Estética estão definidos na Figura 2.

Mecânica	Estética
Espaço Estrutural	Sensação
<i>Play</i>	Fantasia
Controle	Narrativa
	Desafio
	Companheirismo
	Descoberta
	Expressão
	Submissão
	Espaço Contextual

Figura 0-2 - Tabela de sub-elementos da Mecânica e Estética

Analisando de forma comparativa os elementos do método de *game design* com os vetores de utilização da retórica, foi possível reestruturar o método para adequar conceitos de retórica aos elementos analisados (Figura 3).

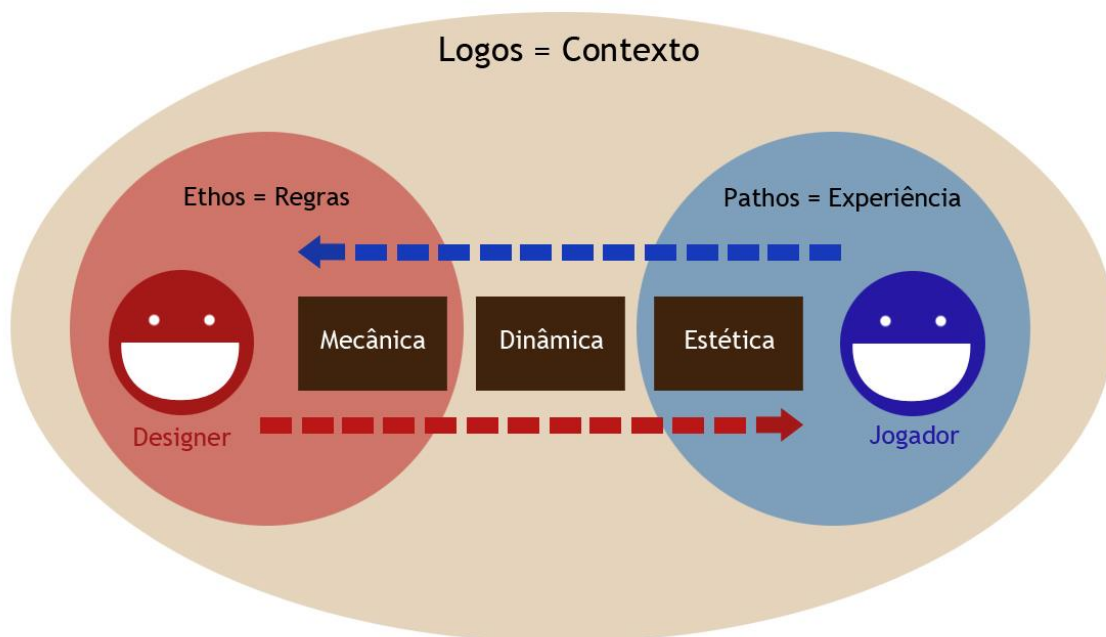


Figura 0-3 - Comparativo entre método MDA e conceitos de retórica

Os vetores de utilização da retórica foram, então, adaptados para seu uso dentro do método de game design. O Ethos, Pathos e Logos vêm de Aristóteles (2011). As definições chamadas “Regras” que englobam as mecânicas e o *game designer*, e “Experiência”, que englobam estética e jogador, vêm de conjecturas de Ferrari (2010) e Schell (2011), respectivamente, sendo a definição de Contexto que engloba todo o processo e dá a ele significado:

Ethos	Regras
- Figura de autoridade	- O Sistema de jogo é a autoridade (todo o processo é controlado pela sua lógica interna)
- Emissor de um conceito	- Emissor de um conceito (que é o jogo em si)
- Representa os valores e conceitos que regem o sistema proposto (que o designer deseja expressar) (Aristoteles, 2011; Meyer, 2007)	- Representa o funcionamento do conceito proposto (o que inclui as emoções que o designer do jogo deseja passar) (Ferrari, 2010)

Pathos	Experiência
- Emoções percebidas através do conceito	- Emoções percebidas através da organização de elementos no jogo (conceito)
- Emoções sentidas através da compreensão e sensibilidade do indivíduo	- Emoções sentidas através da compreensão e envolvimento com a experiência
- Resposta emocional de acordo com o repertório do indivíduo (Aristoteles, 2011; Meyer, 2007)	- Feedback emocional de acordo com o repertório do indivíduo e sua capacidade de interação dentro do jogo (o que leva à compreensão de um significado própria do indivíduo) (Schell, 2011)

Logos	Contexto
- Repertório comum entre os participantes para a averiguação dos fatos de forma a chegar em uma verdade	- Entendimento comum entre o jogo (e seus designers) e os jogadores sobre o funcionamento do sistema apresentado
- Consideração dos valores do Ethos e da Resposta do Pathos perante o funcionamento do conceito	- Consideração dos valores que o Ethos (designer/sistema de jogo) quer passar e a resposta emocional (Pathos) que o jogador interpreta desses valores (Logos)
- Conclusão através do que aparenta ser real (Aristoteles, 2011; Meyer, 2007)	- Conclusão de um significado através da interação única entre jogador/jogo

O método, além de comparar elementos do game design com a retórica, também adiciona possibilidades retóricas em cada um dos sub-elementos, fazendo uso das principais figuras de linguagem (Metáfora, Sinédoque, Metonímia e Ironia) que podem ser empregadas como o designer achar conveniente para transmitir uma mensagem.

Esse método é empregado com base em uma recomendação: **a de que os processos de retórica empregados no game design devem ser explícitos quanto a sua relação com o mundo real, de forma a tornar a mensagem mais clara.**

Após a construção do novo método de game design apresentado, foram feitos alguns estudos de caso, que analisam a forma como esse método é identificável em certos jogos, demonstrando suas possibilidades de uso. Vale ressaltar que todos os jogos transmitem sistemas de retórica tanto na mecânica como na estética, já que são sistemas de constante interação. Porém, o peso da mensagem, nos casos analisados, recaiu mais sobre um dos extremos:

Bioshock – Esse jogo, enquanto que se utiliza de uma estética fantasiosa e uma narrativa sobre uma sociedade distópica, consegue, com suas mecânicas, transmitir um conflito político entre o indivíduo e a sociedade, e entre expressar uma opinião própria e seguir a opinião do povo. Concluindo, sua estética possui uma identidade própria, enquanto que sua mecânica melhor expressa uma mensagem.

Journey – Também de estética fantasiosa, esse jogo trata-se de uma metáfora sobre a jornada da vida, em que a aparência do mundo é semi-fantasiosa e baseia-se em lugares pouco explorados. Entretanto, as mecânicas de exploração e de interação com outros jogadores são capazes de transmitir uma mensagem sobre a socialização entre as pessoas e o progresso da vida até a morte. Concluindo, sua estética possui uma identidade própria, enquanto que sua mecânica melhor expressa uma mensagem.

Assassin's Creed II – Munido de mecânicas fantasiosas, esse jogo atrai o jogador pelas possibilidades de ações exageradas (o jogador encarna um assassino na Itália do séc. XIV), porém reveste o sistema com a utilização de recriações altamente fiéis de locais, costumes e pessoas da época, atribuindo um aspecto histórico para a estética do jogo. Concluindo, sua mecânica possui uma identidade própria, enquanto que sua estética melhor expressa uma mensagem.

Persona 3 – Esse jogo utiliza-se de mecânicas fantasiosas, típicas de RPGs (como batalhas contra monstros, utilização de equipamentos e progressão de níveis de força), porém, se apropria da estética do mundo de um adolescente, com a utilização de sua vida escolar como uma metáfora da importância que os laços de amizade possuem para triunfar. Concluindo, sua mecânica possui uma identidade própria, enquanto que sua estética melhor expressa uma mensagem.

Ao analisar como os jogos eletrônicos são capazes de utilizar esse método, é possível ver padrões em que ele pode ser utilizado e manipulado. O método final:

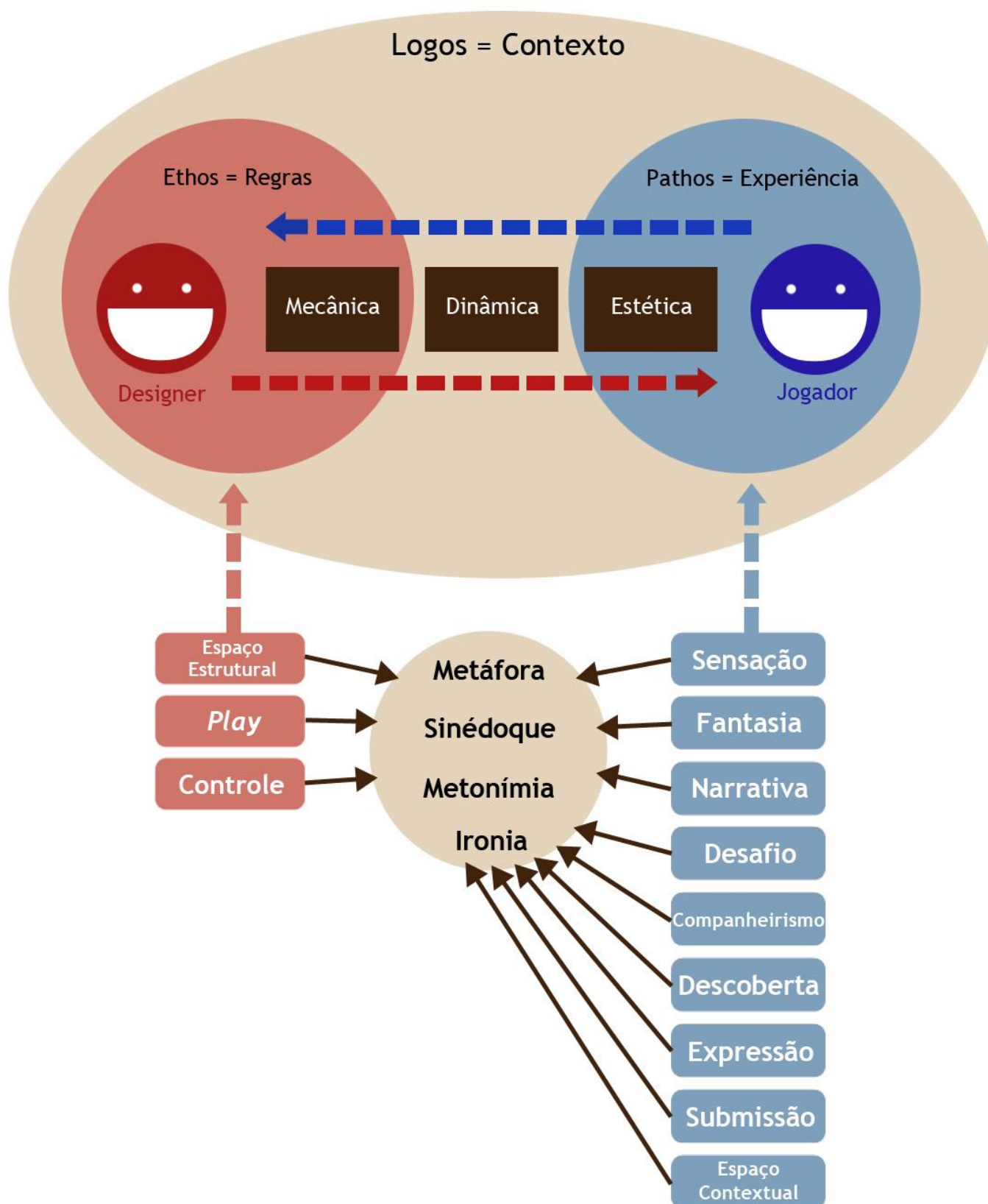


Figura 0-4 - Método MDA reestruturado

Após a leitura deste material teórico, pede-se que responda o questionário proposto no link enviado no e-mail.

Bibliografia:

ARISTÓTELES; *Retórica*. São Paulo, Edipro, 2011.

BOGOST, I.; *Persuasive Games - The expressive power of videogames*. The MIT Press: London, 2007.

CAILLOIS, R.; *Man, play and games*. Chicago: university of Illinois press. 2001.

DEMARIA, R.; *Reset – Changing the way we look at video games*. Berret-Koehler Publishers: San Francisco, 2007.

DORMAN, C., BIDDLE, R.; *Understanding Game Design for affective learning*. Carleton University, Canada, 2008.

FERRARI, S. *The Judgment of Procedural Rhetoric*. Georgia, Georgia Institute of Technology, 2010.

GEE, J. P.; *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan: England, 2007.

HUIZINGA, J.; *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R. 2004. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence, 2004*. Acessado em <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> em março de 2012.

JUUL, J.; *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness*. In: *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht University, 2003. <http://www.jes-perjuul.net/text/gameplayerworld/>.

LAVENDER, T. J.; *Homeless: It's No Game – Measuring the Effectiveness of a Persuasive Videogame*. Simon Fraser University, 2008. In: [http://www.academia.edu/366937/Homeless Its No Game-Measuring the Effectiveness of a Persuasive Videogame](http://www.academia.edu/366937/Homeless_Its_No_Game-Measuring_the_Effectiveness_of_a_Persuasive_Videogame) (acesso em julho de 2012).

LEITE, L. C.; *A projeção do jogador: Imersão em jogos eletrônicos*. Anais do SBGames, 2004.

MEYER, M.; *A Retórica*. São Paulo, Editora Ática, 2007.

PACHECO, G. . *Retórica e Nova Retórica: a tradição grega e a Teoria da Argumentação de Chaïm Perelman*. Cadernos PET-JUR/PUC-RIO, Rio de Janeiro, p. 27-47, 1997. Acessado em <http://www.eqov.ufsc.br/porta1/sites/default/files/anexos/25334-25336-1-PB.pdf> em março de 2012.

SHELL, J.; *A Arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro, Elsevier, 2011.

TYLOR, E.B.; *Geographical Distribution of Games*. In: <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Tylor/index.html>, acessado em 27 de maio de 2009.

XAVIER, G.; *A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos*. Teresópolis, RJ : Novas Idéias, 2010.

Jogos:

2K GAMES. *Bioshock*, 2007.

Thatgamecompany. *Journey*, 2012.

Ubisoft. *Assassin's Creed II*, 2009.

Atlus. *Persona 3*, 2007.

APÊNDICE B

O Apêndice B corresponde ao questionário que foi aplicado aos entrevistados, para que pudessem avaliar e oferecerem suas opiniões quanto a pesquisa e a estrutura de *game design* desenvolvida. Esse apêndice também contém as respostas dos entrevistados.

Integrando a retórica ao game design

- Questionário -

O objetivo deste questionário é auxiliar na elucidação de algumas questões relativas à avaliação da eficácia e da utilidade do método de game design apresentado. Certamente, após o desenvolvimento de um método de game design, é esperado que se avalie a sua eficácia. Infelizmente, devido a um problema de disponibilidade de tempo e de recursos, não será possível desenvolver um jogo utilizando esse método e, assim, avaliar a sua eficácia e nível de utilidade. A análise por especialistas da área é uma alternativa a este procedimento avaliativo. O que se espera dos avaliadores contatados é avaliar criticamente o método e emitir pareceres e recomendações.

Agradecemos de antemão o auxílio prestado através das respostas emitidas às perguntas abaixo formuladas.

Caso tenha alguma dúvida quanto aos termos e conceitos do projeto, favor consultar o material de apoio fornecido ou entrar em contato com o autor da pesquisa através do email leommoroni@gmail.com

1. Perfil

1.1 Caso deseje, declare a sua idade.

Respostas:

Entrevistado 1 – 52

Entrevistado 2 – 36

Entrevistado 3 – 31

Entrevistado 4 – 34

Entrevistado 5 – 36

1.2 Por favor, determine a sua formação educacional de maior nível (graduado, especialista, mestre, doutor, doutor com pós-doutorado).

Respostas:

Entrevistado 1 - Doutor com pós-doutoramento em andamento.

Entrevistado 2 – Doutora em Educação.

Entrevistado 3 – Mestre em Design pela UFPR.

Entrevistado 4 – Mestre.

Entrevistado 5 – Mestre.

1.3 Por favor, determine a área de atuação que considera mais se aproximar das suas atividades atuais (por exemplo, computação, pedagogia, design, artes, etc).

Respostas:

Entrevistado 1 – Comunicação.

Entrevistado 2 – Artes.

Entrevistado 3 - Designer de Games e Professor de Pós-Graduação e Tecnologia em Jogos Digitais na Universidade Positivo.

Entrevistado 4 – Design.

Entrevistado 5 – Design.

1.4 Por favor, determine o tempo que os jogos eletrônicos fazem parte da sua lista de interesses como aficionado e/ou estudioso do assunto.

Respostas:

Entrevistado 1 - Como estudioso desde 2008. Entretanto, desde o final da década de 1980, acompanhei vários jogos de sucesso (Doom, Myst, Mário etc). Vários jogos educativos da década de 1990.

Entrevistado 2 – 12 anos.

Entrevistado 3 - Contato com informação sobre Jogos:

Atualmente, utilizo intervalos de tempo, na academia, bicicleta, fila de espera, ou qualquer outro local onde a atividade mental é pouco exigida, para ouvir Podcasts que citam reviews, estudos de jogos ou comentam sobre a indústria. Pelo menos 1 ou 2 vezes por semana assisto vídeos como Nerdplayer do Jovem Nerd, e outros do mesmo gênero no Youtube.

Contato com Jogos Eletrônicos:

Jogo 2 jogos de PC que rodam em minha máquina antiga. Minha frequência com esses jogos varia entre 10 horas por semana, até meses sem jogá-los.

O motivo do reduzido contato direto com os jogos eletrônicos é devido à ausência de consoles atuais, e computador de ultima geração. Estou para receber um prêmio que inclui 1 tablet e provavelmente reservarei mais tempo para dar atenção a jogos que rodem nesse tipo de plataforma.

Quanto aos jogos de navegadores da internet, faz alguns meses que eu não experimento nada. No entanto, quando um jogo me chama a atenção, o que é raro, eu ocupo algumas horas do meu dia com ele.

Em sala de aula, toda vez que os alunos conseguem atingir um protótipo jogável de algum projeto digital, também participo de alguns playtests.

Contato com Jogos Analógicos:

Pelo menos a cada 15 dias, me encontro com amigos para passar meio período do dia jogando jogos de tabuleiro.

Estou me programando com um grupo de alunos para iniciarmos uma aventura de RPG que possa ser jogada ao menos 1 vez na semana durante a noite indefinidamente.

Em sala de aula, toda vez que os alunos conseguem atingir um protótipo jogável de algum projeto analógico, também participo de alguns playtests.

Planejamento futuro para os Jogos Eletrônicos:

Em 2013 pretendo comprar um novo computador de ultima geração. Com isso, anseio por jogar alguns jogos eletrônicos mais recentes que se encontram em minha “wish list”.

Planejamento futuro para com os Jogos Analógicos:

Em 2013 também pretendo comprar jogos de tabuleiro que se encontram em minha “wish list”.

Meu comportamento diante dos Jogos:

Toda vez que entro em contato com um jogo, seja através de áudio, vídeo ou jogando, sempre reservo parte de minha atenção para estudar a diversão, design e/ou a arte do jogo.

Entrevistado 4 – 10 anos.

Entrevistado 5 – 15 anos.

1.5 Possui alguma experiência com o desenvolvimento de jogos eletrônicos?

() Sim

() Não

Respostas:

Entrevistado 1 – (X) Sim () Não

Entrevistado 2 – (X) Sim () Não

Entrevistado 3 – (X) Sim () Não

Entrevistado 4 – (X) Sim () Não

Entrevistado 5 - (X) Sim () Não

1.6 Se sim, por favor, discrimine a área de atuação (poderia ser algo do tipo: game design, aplicação de conceitos de computação em jogos, etc)

Respostas:

Entrevistado 1 - Game design e coordenação da equipe de planejamento e produção.

Entrevistado 2 - ilustração e direção de arte; produção de roteiro e direção de criação

Entrevistado 3 - Resposta: Professor e Game/App Designer

Explicação: Na época de faculdade, quando jogava mais, costumava utilizar as próprias engines, que os fabricantes embutiam em seus jogos, como por exemplo Starcraft, Warcraft 2, Neverwinter Nights, para criar novas fases ou estilos de jogos diferentes. No entanto, eu não obtinha grande sucesso durante a criação mesmo quando apelava para os fóruns de discussões na internet.

Durante minha faculdade de Design, criei miniaturas em resina poliéster para jogos de RPG e outros acessórios como caixas em MDF e marcadores de inventários para personagens. Tentei vendê-los através da internet, bancas de jornal e lojas especializadas, mas como não tinha experiência nenhuma em negócios, não obtive sucesso.

Ao fim de minha faculdade, meu primeiro desenvolvimento na área de jogos foi um

jogo de tabuleiro infantil. Com ele ganhei um prêmio e uma porta para comercializá-lo surgiu. Mas infelizmente essa oportunidade não se concluiu.

Apenas fui entrar em contato com o desenvolvimento de jogos novamente anos depois, durante o mestrado. Nessa época adaptei a interface de um jogo de RPG para que eu pudesse utilizá-lo para ensinar inglês a turmas de escolas particulares. Com isso, obtive muito aprendizado na área de jogos e educação.

Com o título de mestre em mãos, fui convidado a trabalhar em uma empresa de jogos e simuladores digitais em Londrina. Lá adquiri experiência de como funcionavam os ciclos de desenvolvimento de produção de simuladores digitais e de alguns jogos. Mesmo assim, infelizmente não houve muita oportunidade de trabalhar com o design dos projetos.

Com vontade de trabalhar não somente com gerenciamento, mas também com a criação dos projetos e educação, passei a dar aulas para os cursos de Pós-graduação e Tecnologia em Jogos Digitais na UP.

Desde então participo, como designer, de alguns eventos de criação de jogos, tanto via internet, quanto presenciais.

Por ultimo, e mais recentemente, fui premiado em 1º, 6º e 20º colocado no concurso nacional de inovação chamado IDEAPP para o Tablet Ypy da Positivo, onde para participar, bastava ter uma idéia e explicá-la em texto e imagens.

Entrevistado 4 - character design e concept art, planejamento, design de interface, estudo do processo de design em jogos eletrônicos

Entrevistado 5 - Profissionalmente como game designer e artista gráfico. E no lado pedagógico dentro do estudo aprofundado de mestrado.

As questões nas seções de 2 a 6 foram elaboradas tendo como base o estudo teórico enviado junto com este questionário, bem como considerando que o avaliador do método tenha lido o documento e que, no caso de dúvidas, tenha contatado o autor do trabalho para dirimí-las.

2. Concepções

2.1 Em sua concepção, o que retrata melhor a retórica? Marque uma ou mais das opções.

☐ Direcionamento do público para uma resposta específica

☐ Forma de expressão de mensagens

☐ Capacidade de elocução clara

☐ Outra condição (Qual?)

Respostas:

Entrevistado 1 – ☐ Direcionamento do público para uma resposta específica ☒ Forma de expressão de mensagens; ☒ Capacidade de elocução clara; ☒ Outro: Melhor seria dizer "formas do discurso (logos)" e não da mensagem.

Entrevistado 2 - ☒ Outro: Sistema que tanto nos permite guardar e resgatar informações memoráveis quanto dar forma e comunicar-se tais memórias.

Entrevistado 3 – ☒ Outro: É a arte de usar uma linguagem para comunicar de forma eficaz e persuasiva. (wikipedia)

Entrevistado 4 – ☒ Forma de expressão de mensagens

Entrevistado 5 - ☒ Forma de expressão de mensagens

2.2 Em sua opinião, com que frequência utilizamos figuras de linguagem (metáforas, ironias, generalizações e representações) na vida diária? Marque apenas uma das opções.

☐ Quase nunca

☐ Pouco

☐ Mediano

☐ Muito

☐ Quase sempre

Respostas:

Entrevistado 1 – ☐ Quase Nunca; ☐ Pouco; ☐ Mediano; ☒ Muito; ☐ Quase sempre

Entrevistado 2 – Muito

Entrevistado 3 – Quase sempre

Entrevistado 4 – Muito

Entrevistado 5 – Quase sempre

2.3 Na sua concepção, qual a importância do game design para a transmissão de um conceito associado a MECÂNICA de um jogo eletrônico?

- () Muito pouco importante
- () Pouco importante
- () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil.
- () Importante
- () Muito importante

Respostas:

Entrevistado 1 – () Muito pouco importante; () Pouco importante; () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil; () Importante; (X) Muito importante

Entrevistado 2 – Muito importante

Entrevistado 3 – Muito importante

Entrevistado 4 – Muito importante

Entrevistado 5 – Muito importante

2.4 Por favor, justifique resposta a pergunta 2.3.

Respostas:

Entrevistado 1 - O game design, aqui entendido como o planejamento de um jogo em seus diferentes aspectos, é importante para o trabalho de produção de um jogo. Não só no que diz respeito à sua mecânica, mas a todos os elementos de um jogo.

Entrevistado 2 - A escolha de uma mecânica de game em específico deve plasmar o conceito norteador do design de um game.

Entrevistado 3 - A pergunta 2.3 está confusa. Mecânica é a forma que alguém interage com algo em prol de atingir um objetivo. Ex: O Mario (algo) salta (mecânica) para poder passar pelo obstáculo (objetivo). Eu (algo) aperto o botão (mecânica) para fazer o Mario saltar (objetivo). Diante dessa definição, qual seria um exemplo de conceito associado _____ à _____ mecânica?

Se a resposta for, por exemplo, a metáfora do "saltar", então nesse caso o game design é responsável por fazer essa ponte "funcional" entre a realidade e a metáfora.

Entrevistado 4 - Quando bem planejado, o jogo permite ao usuário uma experiência plena, por mais simples que sejam as mecânicas propostas. Assim, ao pensar na ideia do jogo, o game designer precisa compreender qual a amplitude de seu projeto e como cada elemento deve se relacionar para que o jogo flua da maneira mais intuitiva possível, garantindo excelentes níveis de jogabilidade. Assim, compreender e planejar o que é possível realizar em jogo, seja pelo PC (player character), NPCs (non-player characters) ou dentro do próprio cenário, faz parte do game design e está intrinsecamente associado à mecânica de cada entidade relacionada em jogo.

Entrevistado 5 - O game design é a estrutura de planejamento inicial de qualquer projeto de desenvolvimento de uma Jogo Digital. É a partir desse documento que tudo se inicia, e com base nele que é possível decretar o final de um projeto. Sendo esse documento tão importante, não é estranho ser imputado ao mesmo, a importância máxima de transmitir uma mensagem através de um sistema criado, não necessariamente para isso, mas com grande participação desse processo de transmissão.

2.5 Na sua concepção, qual a importância do game design para a transmissão de um conceito associado a ESTÉTICA de um jogo?

- () Muito pouco importante
- () Pouco importante
- () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil.
- () Importante
- () Muito importante

Respostas:

Entrevistado 1 – () Muito pouco importante; () Pouco importante; () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil; () Importante; (X) Muito importante

Entrevistado 2 – Muito importante

Entrevistado 3 – Muito importante

Entrevistado 4 – Muito importante

Entrevistado 5 – Muito importante

2.6 Por favor, justifique resposta a pergunta 2.5.

Respostas:

Entrevistado 1 - Na produção de um jogo eletrônico, não acredito que um aspecto seja mais importante que o outro. A variação da importância dependerá, talvez, do gênero do jogo e do que o game designer quer expressar. Mas, via de regra, todos aspectos tem o mesmo peso.

Entrevistado 2 - Semelhante à resposta anterior: a definição da abordagem estética de um game deve dar forma ao conceito norteador do design de um game.

Entrevistado 3 - Seguindo o mesmo raciocínio da resposta anterior, o game design é responsável por fazer essa ponte "visual" entre a realidade e a metáfora.

Entrevistado 4 - Considerando Estética conforme a definição apontada no material de apoio creio que traduz-se como fator motivacional e, portanto, relaciona-se à imersão do jogador. Assim sendo, seu grau de importância no game design torna-se muito importante, por estabelecer níveis de atração, interesse, desafio e tantos outros fatores relevantes à imersão do usuário.

Entrevistado 5 - É no documento de Game Design que é possível identificar o início da materialização da ideia de um projeto de Jogo Digital. A partir do documento de Game Design, inclusive, é possível serem feitos os primeiros testes de validação de projetos de Jogos Digitais.

3. Uso da Retórica

3.1 A retórica, quando aplicada a jogos educativos/publicitários/*serious games*, seja no âmbito da mecânica ou da estética, é capaz de transmitir mensagens específicas, que tenham relevância para a vida real?

() Sim

() Não

() Talvez

Respostas:

Entrevistado 1 – () Sim; () Não; (X) Talvez

Entrevistado 2 – Talvez

Entrevistado 3 – Talvez

Entrevistado 4 – Sim

Entrevistado 5 – Sim

3.2 Justifique sua escolha:

Respostas:

Entrevistado 1 - Em minhas pesquisas tenho encontrado que, muitas vezes, o que o designer pretende transmitir não é o que o público percebe. De igual forma, também encontro que, um mesmo jogo é experienciado de forma muito diferente por um e outro jogador. Há um elemento que foge ao controle do designer: o jogador.

Entretanto, o esforço para buscar uma comunicação clara e eficiente deve ser sempre tentado.

Entrevistado 2 - A escolha do "talvez" deve-se à discordância epistemológica da pergunta formulada. Não entendo que a retórica tenha a função de "transmitir mensagens", nem que o jogador seja um "receptor". A retórica permite ao game designer inventar e dar forma (representar) um mundo metafórico para o jogador. Mais do que recurso de comunicação, um game é dispositivo para uma experiência que possui dimensões estéticas, poéticas, políticas... que aporta conhecimento ao jogador. A "mensagem" interpretada é, então, uma construção do jogador a partir do dispositivo- game que lhe foi oferecido.

Entrevistado 3 - De acordo com a minha opinião e experiência de vida, a resposta é: depende do que você considera o que é relevante. Durante o processo de desenvolvimento de um jogo é impossível garantir que essa relevância seja percebida por todos os jogadores. A justificativa disso é que vivemos em sociedades diferentes, onde culturas distintas podem ou não perceber a mensagem da forma como ela foi concebida. Apesar de o receptor poder ser persuadido, é ele que definirá o grau de relevância.

Entrevistado 4 - Se a mensagem faz parte do contexto do usuário, ela se torna mais fácil de compreender e relembrar, desde que seja possível ao usuário estabelecer as conexões necessárias entre os recursos utilizados como retórica nesses jogos e o seu repertório pessoal.

Entrevistado 5 - Claro que sim, pois esses são as classes de Jogos Digitais que realmente necessitam de uma mensagem dentro de seus sistemas de interação. Sendo assim, é através da retórica que, os mesmos, poderiam encontrar um respaldo teórico e metodológico para desenvolvimento.

3.3 Caso a retórica seja aplicada em jogos comerciais de forma semelhante, é possível transmitir mensagens específicas, que tenham relevância para a vida real? Como por exemplo, os estudos de caso citados no conteúdo teórico enviado junto com este questionário.

() Sim

() Não

() Talvez

Respostas:

Entrevistado 1 – () Sim; () Não; (X) Talvez.

Entrevistado 2 – Talvez

Entrevistado 3 – Sim

Entrevistado 4 – Sim

Entrevistado 5 – Sim

3.4 Justifique sua escolha:

Respostas:

Entrevistado 1 - É possível transmitir mensagens específicas, mas não se tem garantias que todos a entenderão da mesma forma, ou seja, a mesma mensagem. Aliás, o que se sabe dos estudos de comunicação é que, com certeza, não todos a entenderão da mesma forma.

Entrevistado 2 - A escolha do "talvez" deve-se à discordância epistemológica da pergunta formulada. Os games, sejam comerciais ou não, podem ser significativos para o jogador em assuntos ligados ao cotidiano vivido. Isso não quer dizer que o designer do game tenha controle total (possa transmitir) sobre o significado entrevisto pelo jogador.

Entrevistado 3 - Sim, existe a possibilidade, pois na verdade, tudo é possível. O difícil é quantificar isso. Mas acredito que essa retórica já é aplicada hoje. Talvez o grande triunfo resida em como saber manipular isso cada vez melhor.

Entrevistado 4 – Idem à resposta 3.2

Entrevistado 5 - Sim, muito embora, em Jogos Digitais comerciais, esse processo perde um pouco de sua importância, tendo em vista a primeira necessidade de

entretenimento e interação. Dessa maneira, a mensagem deve pertencer a um propósito maior, integrado a um enredo ou interação previamente planejada.

4. Uso da Imersão

4.1 Quais fatores podem quebrar a imersão em um jogo? Assinale uma ou mais das opções.

- ☐ Fatores externos (barulhos do ambiente, como pessoas, telefone, carros, etc)
- ☐ Mecânica em dissonância com a Estética (as regras e ações não se encaixam com a linguagem visual, os gráficos ou a narrativa)
- ☐ Interface gráfica invasiva (excesso de medidores, números, barrinhas, etc)
- ☐ Mecânica de jogo desbalanceada (dificuldade muito alta ou muito baixa, ações lentas, etc)
- ☐ Conceitos monótonos de jogo (atividades rotineiras, que não impliquem conflito ou reação)
- ☐ Pressão para transmitir uma mensagem (moralismo excessivo, agenda política explícita, forçar o jogador a fazer algo que ele não queira, sem razões específicas, etc)
- ☐ Estética não-condizente com o público-alvo do jogo eletrônico

Respostas:

Entrevistado 1 – ☒ Fatores externos (barulhos do ambiente, como pessoas, telefone, carros, etc);

☒ Mecânica em dissonância com a Estética (as regras e ações não se encaixam com a linguagem visual, os gráficos ou a narrativa);

☒ Interface gráfica invasiva (excesso de medidores, números, barrinhas, etc);

☒ Mecânica de jogo desbalanceada (dificuldade muito alta ou muito baixa, ações lentas, etc);

☒ Conceitos monótonos de jogo (atividades rotineiras, que não impliquem conflito ou reação);

[X] Pressão para transmitir uma mensagem (moralismo excessivo, agenda política explícita, forçar o jogador a fazer algo que ele não queira sem razões específicas, etc);

[X] Estética não-condizente com o público-alvo do jogo eletrônico;

Entrevistado 2 – Todos os mesmos que o participante 1

Entrevistado 3 – Todos os mesmos que o participante 1

Entrevistado 4 - Todos os mesmos que o participante 1

Entrevistado 5 – [X] Mecânica de jogo desbalanceada (dificuldade muito alta ou muito baixa, ações lentas, etc);

[X] Conceitos monótonos de jogo (atividades rotineiras, que não impliquem conflito ou reação);

[X] Pressão para transmitir uma mensagem (moralismo excessivo, agenda política explícita, forçar o jogador a fazer algo que ele não queira sem razões específicas, etc);

[X] Estética não-condizente com o público-alvo do jogo eletrônico;

4.2 Cite outros fatores que podem quebrar a imersão.

Respostas:

Entrevistado 1 - O jogador não se agrada com a proposta do jogo. Simplesmente, há pessoas que não gostam de certo gênero de jogo e, para elas, a imersão não irá acontecer. Não conseguiremos agradar a todos os possíveis jogadores, mesmo sendo cautelosos com as regras para facilitar a imersão.

Entrevistado 2 – Não deu resposta.

Entrevistado 3 - Fatores que tirem o jogador do estado de FLUXO, como por exemplo: Se a tarefa proporcionada pelo jogo não for suficiente para manter o cérebro do jogador ocupado. Veja esse link: <http://designinggames.wordpress.com/game-design/teoria-do-fluxo/>

Entrevistado 4 – Não deu resposta.

Entrevistado 5 - Interrupção do ato de jogar, dado algum fator alheio a interação, tais como, animações ou histórias forçosamente inseridas entre as fases ou atos de jogo.

- Dificuldade de retorno ao jogo, ou ponto crucial anteriormente acessado, após uma interrupção prolongada.
- não entendimento a novas dinâmicas e mecânicas introduzidas durante o processo de interação.
- Falta de coerência com a proposta desenvolvida e abruptamente interrompida com

algum fator de jogabilidade, ou até mesmo, alheio ao jogo (aviso do sistema operacional, e afins).

5. Método

5.1 Uma retórica focada na mecânica é aparentemente visível nos jogos “Bioshock” e “Journey”. Entretanto, a veiculação de mensagens aplicáveis a um contexto real não quebrou a imersão dos jogos, os quais ainda podem ser considerados como experiências auto-contidas, isto é, conseguem funcionar sem a necessidade de reflexão sobre a vida real, tornando a mensagem, um aspecto opcional. Ao seu ver, essa análise é válida?

Respostas:

Entrevistado 1 - Nos jogos eletrônicos, a mecânica escolhida também passa uma mensagem, não somente um enredo, por exemplo. A separação entre mecânica, dinâmica e estética serve para auxiliar na percepção da importância de todos os aspectos de um jogo, mas devem ser integradas quando propõe-se o design de um jogo. Portanto, não entendi muito sua colocação para responder com um sim ou não. Sua afirmação de que a retórica em Bioshock e Journey estão focadas na mecânica e não na mensagem pode ser questionada. Um jogo sempre é um mundo ficcional, mesmo quando se propõe a buscar a reflexão sobre o mundo social de seus jogadores. Se eles farão a reflexão com consciência disso ou não, dependerá do jogador e não do jogo. As pessoas jogam por motivos diferentes: alguns por simples escapismo, outros para experimentar outras possibilidades de vida e pensar sobre a sua vida.

Entrevistado 2 - Em partes, pois não diria que a "mensagem é um aspecto opcional" e sim o game é um dispositivo de interpretação, logo, nem sempre o dizer de um game é interpretado exatamente do modo como os criadores/desenvolvedores do game intentaram dizer.

Entrevistado 3 - Eu entendo a análise mas não concordo com a afirmação da frase.

1) Essa análise parte do princípio que todos os jogadores ficaram imersos nos jogos. Isso é verdade?

2) Teria como a mensagem ser um aspecto não opcional?

Entrevistado 4 – Sim

Entrevistado 5 - Acredito que não. O fato de o receptor não ter conhecimento tácito para a perfeita compreensão da mensagem, não afasta a relação cognitiva que ele possui com a mesma. Dessa forma, ele pode não ter identificado perfeitamente a

mensagem naquele comento, mas de alguma forma, um dia ele poderá acessá-la e utilizá-la em sua memória de longa duração.

5.2 Uma retórica focada na estética é aparentemente visível nos jogos “Assassin’s Creed II” e “Persona 3. Entretanto, a veiculação de mensagens aplicáveis a um contexto real não quebrou a imersão dos jogos, os quais ainda podem ser considerados como experiências auto-contidas, isto é, conseguem funcionar sem a necessidade de reflexão sobre a vida real, tornando a mensagem, um aspecto opcional. Ao seu ver, essa análise é válida?

Respostas:

Entrevistado 1 - Vale a mesma resposta à questão 5.1.

Entrevistado 2 - Em partes, pois não diria que a "mensagem é um aspecto opcional" e sim que o game é um dispositivo de interpretação, logo, nem sempre o dizer de um game é interpretado exatamente do modo como os criadores/desenvolvedores do game intentaram dizer.

Entrevistado 3 - Eu entendo a análise mas não concordo com a afirmação da frase.

- 1) Essa análise parte do princípio que todos os jogadores ficaram imersos nos jogos. Isso é verdade?
- 2) Teria como a mensagem ser um aspecto não opcional?

Entrevistado 4 – Sim

Entrevistado 5 - Sim, porém pode ser melhor elaborada. Esse caso específico da série "Assassin’s Creed" tem trazido um efeito muito interessante no campo pedagógico, uma vez que, tem trazido a um número razoável de alunos o interesse em pesquisar sobre a veracidade de dados histórico. O que pedagogicamente é bem interessante para a formação social dos adolescentes.

6. Conclusão

6.1 Qual o nível de importância que este trabalho possui para o campo do Game Design?

- () Muito pouco importante, não traz nada de novo para o Game Design
- () Pouco importante, traz aspectos facilmente descartáveis

- () Neutro. Não chega a ser importante, mas também não é inútil
- () Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados
- () Muito importante, é capaz de dar um contexto novo ao funcionamento dos jogos eletrônicos

Respostas:

Entrevistado 1 – Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados;

Entrevistado 2 – Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados.

Entrevistado 3 - Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados.

Entrevistado 4 - Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados.

Entrevistado 5 - Importante, traz aspectos interessantes de serem aplicados.

6.2 Justifique a sua resposta.

Respostas:

Entrevistado 1 - Seu trabalho parece bastante interessante, mas talvez um pouco apressado em conclusões. Fica difícil avaliá-lo sem sua argumentação, já que resumiu em 10 páginas e muitos esquemas sua ideia.

Entrevistado 2 - Por levantar a reflexão sobre o processo de design e desenvolvimento de games enfatizando tanto o ponto de vista do jogador quanto do designer/desenvolvedor.

Entrevistado 3 - Apesar de estar me sentindo um chato nessa análise, eu acredito que essa pesquisa poder agregar muito à área desde que tenha uma atenção mais cuidadosa com os argumentos apresentados.

Entrevistado 4 - Creio que o estudo da retórica aplicada ao contexto dos jogos, desde a sua concepção enquanto produto, acrescenta muito a esta área. A área de jogos eletrônicos ainda possui pouco material teórico que possa ser realmente considerado relevante e que sirva de referência não apenas empírica ou fruto de uma experiência profissional que "deu certo", mas baseado em evidências cientificamente comprovadas.

Entrevistado 5 - O presente trabalho possui uma proposta bem interessante, a de atualizar uma metodologia milenar de transmissão de mensagens com o desenvolvimento conceitual e projetual de Jogos Digitais. Dessa maneira, a interação

entre essas áreas de estudo é muito interessante, mas necessita de uma validação tal qual qualquer metodologia desenvolvida.

6.3 Quais são suas observações e sugestões acerca deste trabalho?

Respostas:

Entrevistado 1 - A proposta é bastante interessante. Tome cuidado para deixar clara a aproximação entre autores e o bom entendimento de suas teorias.

Entrevistado 2 - Rever o conceito de game como mensagem (até mesmo no campo de comunicação este conceito foi ampliado, começando pelos clássicos de McLuhan, "The Medium is the Message: an Inventory of Effects", e de Martín-Barbero, "De los medios a las mediaciones") e a vinculação do verbo transmitir vinculado a isso.

Entrevistado 3 - Você escreve muito bem! Parabéns!

0) Sugiro que você desenvolva nem que seja um mini-jogo utilizando o seu método. Ou que você encontre 1 jogo que se enquadre no seu método e 1 que não se enquadre, e depois justifique sua escolha e compare-os.

1) Seu objetivo deveria ser mais objetivo, pois da forma que está escrita, posso argumentar que a indústria de jogos, tanto eletrônica como de tabuleiro, já faz isso muito bem.

O pesquisador de doutro Jarvinen possui um capítulo e um apêndice que só aborda a retórica em jogos. Acho que vai te ajudar. Segue o link:

<http://designinggames.wordpress.com/game-design/metodologias-de-game-design/aki-jarvinen/>

2) Você cita os autores muito bem. No entanto cuidado para não deixar de colocar sua opinião no trabalho, dizendo se você concorda, ou não e citando uma outra fonte que possa te suportar para a sua conclusão. Não esqueça também de ilustrar bastante com fotos, snapshots, tabelas se possível.

3) Porque você só analisou jogos digitais tipo AAA? Justifique. Um jogo tipo Angry Birds também não possui metáforas da vida como o de vingança ou a física em nosso planeta? O Jogo da Vida (tabuleiro) não nos conta como muitas pessoas vivem a sua vida? O jogo CASHFLOW (também tabuleiro) não nos ensina a aprender a sair da corrida dos ratos, onde a maioria das pessoas vivem?

4) Na Figura 4 - Método MDA reestruturado. O método foi Reestruturado, ou Reformulado? Reveja.

5) A pergunta 2.3 está confusa. Mecânica é a forma que alguém interage com algo em prol de atingir um objetivo. Ex: O Mario (algo) salta (mecânica) para poder passar pelo obstáculo (objetivo). Eu (algo) aperto o botão (mecânica) para fazer o Mario saltar (objetivo). Diante dessa definição, qual seria um exemplo de conceito associado à mecânica?

Entrevistado 4 - Espero ver o resultado final, pois muito me interessa o assunto aqui abordado.

Entrevistado 5 - A proposta é muito interessante, mas necessita de uma validação projetual para que a proposta de método seja replicável, tal qual é em qualquer metodologia proposta...

Muito obrigado pela sua participação!

APÊNDICE C

O Apêndice C contém um material de apoio para o entrevistado na etapa do questionário, caso ele tivesse dificuldades em entender alguns dos termos da pesquisa.

Integrando a retórica ao game design

- material de apoio -

Este material de apoio foi elaborado caso haja necessidade de esclarecimento quanto ao uso de alguma das teorias ou termos utilizados no questionário.

1.0 – O MÉTODO DE GAME DESIGN MDA:

Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2001) definiram um processo de operacionalização chamado de MDA como uma metodologia formal para compreender o processo de design de um jogo eletrônico, detalhando os elementos que o compõem e as suas relações causais.

Considerando que todo sistema dotado de função é desenvolvido a partir de uma metodologia, jogos eletrônicos são um sistema multi-facetado, e portanto, uma metodologia que guie o processo criativo e estrutural desse sistema possui um grande benefício. Analisando o resultado final torna possível refinar a forma com que os elementos do sistema são implementados, assim como analisar a implementação torna possível refinar o resultado final. Essa estrutura é mais importante ainda para controlar o comportamento de um jogo eletrônico, em que essa interação entre os seus elementos gera resultados dinâmicos, e muitas vezes imprevisíveis.

O processo chamado de MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics, ou Mecânica, Dinâmica e Estética) analisa a forma com que os jogos são concebidos pelos seus desenvolvedores e consumidos pelo público em um sistema que funciona em ambas as direções.



Figura 1 - Produção e consumo de sistemas de jogo

O processo então desconstrói os elementos que compõem os jogos:



Figura 2 - Elementos de composição de jogos

e estabelece seus equivalentes do ponto de vista do design:



Figura 3 - Equivalentes do ponto de vista do design

A Mecânica se refere aos componentes do jogo (sistemas de regra, funcionamento e objetivos) no nível de dados e algoritmos.

A Dinâmica descreve o comportamento em tempo real das mecânicas agindo de acordo com as interações do jogador e o feedback de resposta do sistema.

Estética é o elemento que desencadeia respostas emocionais, quando o jogador interage com o jogo. É caracterizado pelos aspectos mais sensoriais e abstratos da experiência.

É fundamental levar em consideração para esta metodologia de que jogos eletrônicos funcionam melhor como sistemas do que mídia. O importante do conteúdo do jogo está em seu comportamento e a forma como ele e o jogador interagem entre si, não apenas a mídia que é reproduzida para o jogador de forma passiva. Ao desenvolver jogos eletrônicos, é importante considerar tanto a perspectiva do designer como do jogador, pois pequenas mudanças em um elemento geram reações de mudança em todos os outros.

Cada componente do processo é vista como um elemento do jogo, separados mas interligados. Pela perspectiva do designer, as Mecânicas dão fundamento ao sistema de Dinâmicas do jogo, o que leva a experiências de Estética específicas. Na perspectiva do jogador, a Estética passa a primeira impressão, visível através de dinâmicas a que o jogador é exposto, o que o leva a ter contato com a Mecânica que irá controlar.

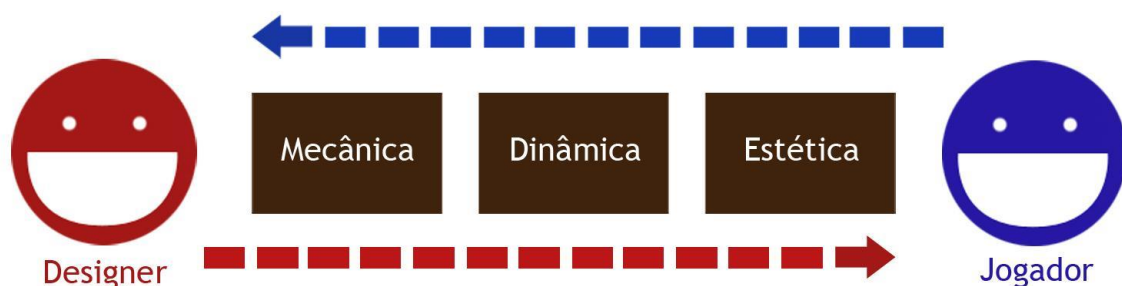


Figura 4 - Perspectivas do designer e do jogador no processo

Ao analisar o processo de desenvolvimento, é necessário compreender como cada elemento funciona.

1.1 – Os sub-elementos que fazem parte de cada etapa do método:

1.1.1 – Conceitos de Mecânica

A etapa da **Mecânica** leva em consideração os elementos que caracterizam o ato de jogar em si, e como o sistema permite que o jogador o aborde. Ele se divide no que o sistema representa, como ele o representa e o que o jogador pode realizar nesse meio:

1.1.1.1 – Espaço Estrutural – É a forma como o espaço do mundo de jogo é construído dentro do contexto de suas regras. Esse espaço altera a forma como as mecânicas de jogo são percebidas e ativadas. Ferrari (2010) classifica o espaço estrutural em três níveis, que, desenvolvidos como uma única entidade, compõem o espaço estrutural do jogo:

Largura: Apresenta o espaço de acordo com sua vastidão. Um espaço pode ser estreito como um corredor, ou vasto como um campo.

Verticalidade: é o espaço que determina se os jogadores, através de ações como pular ou escalar, podem chegar a terrenos mais altos ou tomar um caminho rumo diferente no terreno. Largura e verticalidade são dois elementos que atuam sobre uma mesma sensação. Eles restringem ou incentivam a liberdade do jogador de uma forma que influencie o seu espaço de ação.

Linearidade: Classifica o espaço estrutural como linear, multilinear ou não-linear. Um espaço linear é simplesmente um único caminho de um ponto até outro, não permitindo divergências. Multilinearidade implica em várias rotas que levam de um ponto até outro, as vezes permitindo escolha e as vezes forçando ao jogador uma rota específica. Não-linearidade descreve um espaço que pode ser navegado para qualquer direção que o jogador desejar de acordo com seus objetivos no jogo.

O uso deliberado dos três níveis de espaço estrutural altera a forma como o jogador percebe as regras do jogo e utiliza suas mecânicas, mexendo com seu estado

emocional. O formato do espaço estrutural de um jogo também afeta as mecânicas e regras que farão diferença em um jogo (como exemplo, a inutilidade de se ter uma ação de pulo em um terreno que não possui obstáculos) (FERRARI, 2010).

1.1.1.2 – Play – Este conceito relaciona-se com o propósito sistemático do ato de brincar/jogar, ou seja, os fins para o qual o jogo se destina, no sentido de ser tratado como um jogo. A esse significado entram as classificações sobre jogos apresentadas no capítulo I, como a categorização de estilos de jogos indicada por Caillois (2001), além das classificações finais de Juul (2003) sobre o que constitui um jogo, um não-jogo e um quase-jogo. Através desse elemento que são escolhidos os parâmetros que impelem o jogador a tomar as ações necessárias para jogar corretamente, ou seja, suas regras dentro de um contexto fundamentado pelos objetivos que o jogo se propõe a oferecer.

1.1.1.3 – Controle – Refere-se as ações que o jogo permite aos jogadores realizar dentro de seu sistema. Schell (2011) divide essas ações em duas possibilidades:

Ações Operacionais: As ações básicas que o jogador pode tomar. Ao jogar um jogo de damas por exemplo, o jogador tem apenas três ações básicas; 1) mover uma peça para frente; 2) Pular (comer) a peça de um oponente; 3) Mover uma peça para trás (apenas damas). Dentro das regras internas do sistema, o jogo oferece uma série de ações ou mecânicas que permitem com que o jogador interaja com esse sistema.

Ações Resultantes: Após uma utilização das ações operacionais, as ações resultantes consistem na forma com que o jogador utiliza as ações operacionais para chegar ao seu objetivo. Essas operações geram o *feedback* do sistema que responde de acordo as ações do jogador, gerando resultados previsíveis e imprevisíveis. As estratégias que o jogador cria a partir da interação entre suas ações operacionais criam cadeias de regras utilizadas em conjunto. Essas cadeias de regras tornam maior o *input* do jogador para com o jogo.

1.1.2 – Conceitos de Estética

Falar sobre o que torna um jogo eletrônico divertido é uma tarefa difícil, devido à natureza subjetiva do que cada pessoa considera divertido. Ao descrever a Estética de um jogo, Hunicke, LeBlanc e Zubeck (2001) estabelecem que o objetivo é fugir de conceitos como “diversão” e “jogabilidade” para uma taxonomia mais direta e voltada para as experiências e comportamentos que o jogo desencadeia:

1.1.2.1 – Sensação: Experiências que envolvem o uso dos sentidos, como por exemplo, ouvir uma bela música, apreciar uma imagem artística, ou sentir a textura de uma peça de um jogo de tabuleiro.

1.1.2.2 – Fantasia: Experiência de imergir em um mundo imaginário, para viver o que não seria possível viver no mundo real.

1.1.2.3 – Narrativa: Não refere-se necessariamente a narração de uma história linear, mas um desdobramento de acontecimento que evoquem uma sensação dramática, não importa como ela aconteça.

1.1.2.4 – Desafio: Uma das experiências mais comuns de um jogo, já que, cada jogo tem como um de seus principais pontos, um problema a ser resolvido.

1.1.2.5 – Companheirismo: A experiência que se forma em torno do sentimento de amizade e comunidade que se forma entre os jogadores de um mesmo jogo.

1.1.2.6 – Descoberta: É o senso de descobrir algo novo, seja um local dentro do mundo de jogo, um conceito, uma forma nova de se jogar ou de encarar o jogo.

1.1.2.7 – Expressão: É o prazer de se expressar e “deixar a sua marca” no mundo do jogo. A possibilidade de customizar e construir certos elementos de jogo (como personagens, cidades ou itens) é um grande prazer para muitos jogadores.

1.1.2.8 – Submissão: É a experiência de se deixar envolver. A maioria dos jogos lida com essa sensação, porém, alguns jogos tornam essa experiência mais intensa, o jogador imerge de forma natural, deixando o mundo real para trás, para focar apenas no jogo.

1.1.2.9 - Espaço Contextual: Refere-se ao estilo audiovisual adotado pelo jogo e engloba a aparência dos objetos, cenários, personagens, visualização e representações visuais e aurais presentes, sendo apresentado como o aspecto “decorativo”. Sendo um aspecto pertencentes a retórica visual, ela é capaz de exercer sua influência apresentando ao jogador indicativos de como ele deve agir dentro do espaço de um jogo eletrônico, encaixando-se no sistema apresentado. Ao encaixar as ações do jogador ao ambiente contextual do jogo, essas ações tornam-se mais significativas (FERRARI, 2010).

1.1.3 – Conceitos de Dinâmica

A Dinâmica de um jogo cria experiências que englobam o contexto do jogo e a interação entre o sistema e o usuário. Alguns exemplos:

- O desafio é criado por conceitos como a pressão de uma tarefa que precisa ser realizada em um tempo rápido.
- O senso de comunidade pode ser incentivado pelo compartilhamento de informações entre os membros de um jogo ou criar condições de vitória que dependem do trabalho em grupo.
- A expressão existe nas Dinâmicas que encorajam o jogador a deixar sua marca no sistema de jogo: sistemas de compra, construção ou aquisição de itens do jogo, para que o mundo de jogo ser alterado de acordo com as ações do jogador.
- Tensão narrativa é criada por dinâmicas que elaboram uma tensão crescente, uma liberação e uma resolução na narrativa.

Através do feedback entre o sistema e o jogador, é possível determinar os estados e mudanças que a interação causa na forma como o jogo é jogado.

2.0 – Teorias básicas de retórica:

A retórica pode ser definida como a faculdade de observar, em cada caso, o que tal campo ou área possui como recursos capazes de incitar a persuasão (ARISTOTELES, 2011). Para Plantin (2008), é todo sistema que utiliza de forma estratégica e estruturada um foco ou encadeamento de idéias, de forma a transmitir uma razão e um significado planejados que respondam a uma questão específica. Assim como existe uma retórica verbal, construída a partir de concepções culturais que se alteram conforme a mudança do pensamento coletivo da população, existe também uma retórica inconsciente e emocional, formulada por uma teoria de signos e símbolos, que utiliza a referência da experiência humana de cada um como base para a consolidação de idéias, sendo que o aspecto linguístico dela serve para a resolução de conflitos e negociação de fatos e representações.

2.1 – Os três vetores da retórica

Ao delimitar a finalidade que a retórica pretende cumprir, volta-se então aos três componentes principais, afim de uma análise mais profunda: As provas de modo artístico se baseiam em três vetores de percepção (PACHECO, 1997) (ARISTOTELES, 2011) (MEYER, 2007):

2.1.1 – Ethos: Deriva do caráter pessoal do orador, quem ele é, sua escolha de vida e seu comportamento. A forma como as pessoas percebem o orador pode alterar a natureza do discurso, ajudando ou atrapalhando o argumento apresentado. Para que um orador aja como tal, ele deve ter a capacidade de responder às perguntas que levam ao debate e que têm relação com o processo de negociação do discurso. Essa capacidade pode ser específica (médicos têm saber sobre questões de medicina, advogados sobre questões jurídicas), ou generalizada, em que o orador se sustenta sobre sua virtude e sua ética. O ethos serve como referência para encerrar o

questionamento devido ao seu saber, e ele pode ser identificado não apenas como uma pessoa, mas uma organização, uma “presença” com quem o público se identifica.

2.1.2 – Pathos: Remete às paixões, os anseios que surgem pela necessidade de uma resposta. As questões a serem respondidas pela retórica existem devido ao questionamento das pessoas, que questionam o que tem relação com seus interesses, que são múltiplos. As questões que as pessoas querem ver resolvidas resumem-se a duas possíveis respostas: sim ou não. Através da emoção contida no orador, a pergunta pode ser respondida e essa enunciação é carregada de emoções que podem encantar, enraivecer, comover, entre muitas emoções ao qual o público está sujeito. Dependendo da forma como o pathos é utilizado, ele leva à cegueira apaixonada do público, que acredita em dado discurso sem questionar, pois a emoção do orador leva à paixão cega, que é uma ilusão. Na utilização do pathos, a emoção compartilhada em comum cria as conveções e opiniões vigentes na sociedade.

2.1.3 – Logos: O ethos utiliza a imagem do orador e o pathos utiliza a emoção do público, porém, discursos baseados apenas na identidade do orador e no julgamento que suscite a emoção do público não são válidos sem uma base factual. Meyer (2007) dá o exemplo da frase “É uma peça muito engraçada, porque se ri muito”, e a mostra como um círculo vicioso, em que, quando a resposta responde diretamente a pergunta dada (“por que essa peça é muito engraçada?”), não se chega lugar algum. É necessário uma diferença entre a pergunta resolvida e a resposta, senão a questão é apenas duplicada. O logos, portanto, utiliza a própria razão através da enunciação de fatos e proposições que encadeiem um sentido, demonstrando que o argumento está correto.

2.2 – Figuras de Linguagem

Esses argumentos lógicos também podem fazer uso das chamadas figuras de linguagem, que são proposições que se relatam uma a outra através de suas ligações em um sentido figurado. Existem várias formas de correlacionar idéias de forma que, embora nem todas sejam aplicáveis em ambas as direções, o seu uso potencializa o

impacto do argumento proposto, pois permite uma aproximação entre idéias, deixando mais claro as suas relações para solucionar um problema. Meyer (2007) considera que a história da retórica reuniu quatro tipos de figuras de linguagens essenciais, que se diferenciam pela seu estilo de enunciação:

2.2.1 – Metáfora: É a figura de linguagem mais conhecida e mais facilmente associada ao discurso, tendo relação com todas as outras figuras de linguagem. Estabelece uma relação entre dois conceitos a partir de um ponto em comum que designa esses dois conceitos, formando uma ponte de significado que não seria vista se eles não fossem associados.

2.2.2 – Sinédoque: Relaciona o todo de um conceito com a sua parte, ou o inverso. “O curitibano é uma pessoa fria”, aqui é relacionado o todo (todos os curitibanos, o povo curitibano) à sua parte (um único curitibano).

2.2.3 – Metonímia: Ela toma o nome de alguém ou alguma coisa para identificar um detalhe de outro indivíduo ou coisa. “Napoleão foi um César” significa que ele foi outro conquistador, assim como também pode dizer que ele foi um tirano moderno. A metonímia e a sinédoque muitas vezes se cruzam e são difíceis de se distinguir caso sejam aplicadas ao mesmo tempo.

2.2.3 – Ironia: De certa forma, uma antítese da metáfora, pois ao invés de se relacionar duas idéias com conceitos que servem às duas, a ironia implica dois conceitos que se contradizem, para amplificar suas características contrárias, porém, empregadas de forma conjunta.